

MPAA 2013/2014
ESTUDIOS OFICIALES
DE MÁSTER
EN PROYECTOS
ARQUITECTÓNICOS
AVANZADOS

Laboratorio ficticio

Uso de la ficción para reflexionar la *realidad*, el espacio y la arquitectura

Adrià Gorgues Tomàs

Línea de Paisaje
Javier Ruiz Sánchez
Lucía Jalón Oyarzun

adriagorgues@gmail.com

ES

RESUMEN. A partir de la hipótesis física que plantea la existencia de los universos paralelos, se propone la creación de un ejemplo de universo ficticio como laboratorio de experimentación utópico. El artículo va acompañado con dos cuadernos. El primero expone cómo funciona el universo ficticio y el segundo relata la relación de sus habitantes con el entorno. Su construcción busca crear las condiciones necesarias para desarrollar un experimento que verifique los múltiples escenarios que se pueden desarrollar. Se trata de ubicarnos ante situaciones extrañas que nos permitan reflexionar sobre nuestro mundo a través de la experiencia de otro universo imaginario.

PALABRAS CLAVE: universos paralelos, laboratorio, ficción, banda de Moebius, representación, experimento.

EN

ABSTRACT. The creation of a fictional example of utopian universe as a laboratory for experimentation is proposed from the physical hypothesis that posits the existence of parallel universes. The article is accompanied by two sections: the first shows how the fictional universe works and the second describes the relationship of its people with the environment. Its construction seeks to create the necessary conditions to develop an experiment to verify the multiple scenarios that may develop. It deals with facing situations which allow us to reflect on our world through the experience of an imaginary universe.

KEYWORDS: parallel universe, laboratory, fiction, Moebius strip, representation, experiment.

Índice.

1. Introducción. (p.3)

1.1 La ficción como laboratorio de arquitectura.

Breve explicación de cómo aprovechar la ficción en el campo de la arquitectura.

Explicación del contenido de cada capítulo de la tesis.

2. La realidad de la ficción en otro universo paralelo. (p.7)

2.1 Introducción sobre el concepto de *multiverso*.

Que es aquello que entienden los físicos como universos paralelos.

Cuatro niveles distintos de universos paralelos.

Aceptación de la posibilidad de que un universo nuevo imaginario exista en el *multiverso*.

2.2 Práctica utópica.

Se identifica como ficticio el recuerdo del pasado y la anticipación del futuro.

Simultaneidad entre lo vivido y lo imaginado.

2.3 Representación física de la realidad.

3. Ejemplos de relación entre la realidad y la ficción. (p.10)

3.1 Ficción y arquitectura; ejemplos trabajados.

3.1.1 Arquitectura.

Roma Interrotta. Existencia ideal e independiente de la realidad.

Robert Venturi y John Rauch

Michael Graves

Leon Krier

Diagram Diaries, Peter Eisenman. Diagramas empíricos e imaginarios que descubren el proyecto.

Berlín IBA Housing Project

Romeo and Juliet

Frankfurt Biocentrum

News from nowhere, William Morris. La utopía de un arquitecto a través de la literatura.

3.1.2 Ficción.

¿Qué entendemos cómo ciencia ficción?

Planilandia. Habitar el espacio en otras dimensiones.

La Ciudad y la Ciudad. Dos maneras de percibir la misma ciudad.

Los viajes de Gulliver. Seres extraños en contraste con el ser humano.

4. Laboratorio ficticio. (p.31)

4.1 Definición del concepto de laboratorio.

Condiciones de trabajo.

Comunidad valorativa.

Experimento.

Transmisión de lo experimentado.

4.2 Diferencias entre laboratorio ficticio y científico.

5. Estrategias de fabricación de la ficción. (p.35)

Creación del Universo Moebiano como ejemplo.

5.1 Banda de Moebius.

5.2 Ideación y formación del universo ficticio moebiano. *(Se acompaña el apartado con el libro explicativo del universo ficticio: "Cuaderno de Moebius")*

La naturaleza del nuevo universo ficticio.

Ideación de sus habitantes y su relación con el entorno.

Introducción de tiempo en la banda.

Diversificación de distintas sociedades.

5.3 Experimento en el laboratorio ficticio. *(Se acompaña el apartado con el libro del experimento: "Relato moebiano")*

Acontecimiento detonante del experimento.

Exposición de los personajes.

Posición del narrador.

6. Conclusiones. Validez del laboratorio ficticio. (p.46)

Recapitulación de temas tratados.

Temas presentados en el experimento del laboratorio ficticio.

7. Bibliografía. (p.49)

1. Introducción.

1.1 La ficción como laboratorio de arquitectura.

La imaginación es un elemento imprescindible en el mundo de la arquitectura. El pensar aquello que aún no existe y saber cómo funcionará sin ser utilizado aún, forma parte del desarrollo del proyecto. Pero el oficio no solamente se basa en la ideación de proyectos constructivos, va más allá de sus límites tangibles y sus servicios materiales. La arquitectura intenta ser una herramienta social que pueda resolver aspiraciones o necesidades de la comunidad. Pero muchas veces estas acaban siendo menospreciadas y se les exige adaptarse a las normas o creencias que han reinado en la élite del oficio. Los arquitectos estamos tan acostumbrados a educar a la gente como tiene que vivir, que ya no pensamos en cómo podemos ayudar a resolver sus necesidades. Estas normas cada vez son más distantes a la *realidad* y generan unas fórmulas de vivir ficticias.

Pero la ficción también tiene un papel importante en nuestro mundo. Todo aquello que sucede a nuestro alrededor no es único en nuestra existencia, incluso se podría decir que no es verdadero. Que no es absolutamente verdadero. Son muchos los elementos que constituyen nuestro entorno real y que coexisten a la vez con nosotros. No podemos aceptar que todo aquello que nuestros sentidos perciben es lo único verdadero e incuestionable. Hay muchos hechos independientes que pululan alrededor nuestro y que de manera indirecta transforman el resultado final de nuestra experiencia. Pero a pesar de no comprender estas influencias externas, podemos intuirlos o inventárnoslos para una mayor aproximación a la *realidad*. Podría parecer una actitud con poca credibilidad al respecto, pero hay hipótesis físicas que lo están investigando y que intentan posicionar nuestro Universo dentro de un *multiverso* de universos paralelos. Al parecer, aquello que se basa en la experimentación y en la extracción de hechos registrables pronostica sobre un *multiverso* de posibilidades. Es decir, que todo aquello que puede ser posible, existe en algún universo paralelo de los infinitos universos que alberga el *multiverso*. Al parecer, no es algo tan subjetivo como se presenta, podemos aceptar la ficción como herramienta generadora de *realidad*. Entendiendo *realidad* como representación que hacen los físicos sobre aquello que es real y así no entramos en debates que nos alejen de nuestro estudio.

En numerables ocasiones, la literatura se ha dedicado a deformar la *realidad* en esos aspectos que le interesa debatir. Proporciona ejemplos ficticios basados en nuestra experiencia sensorial, ya que es prácticamente imposible eliminar cualquier referencia de nuestro conocimiento del mundo. De este modo tenemos la oportunidad de recapacitar sobre cuestiones que nos afectan, pero desde la distancia. Se puede producir un alejamiento del lugar donde vivimos para entenderlo mejor. Varios ejemplos de literatura denominados de ciencia ficción juegan con el mecanismo de alterar la *realidad* y así conseguir universos nuevos. Su inevitable relación con la experiencia es aprovechada para hacer una crítica de

nuestro estado actual. De manera que siempre podemos sentirnos reflejados en estos extraordinarios universos ficticios menos alejados de la *realidad* de lo que se presentan.

Pero este ejercicio de alteración de la *realidad* no solamente sucede en la literatura. En el campo de la arquitectura también se han producido ejemplos de manipulación del lugar. De modificación de los elementos que constituyen el entorno y sus leyes generadoras. Muchos trabajos arquitectónicos, como los que vamos a estudiar en el capítulo 3 proporcionan nuevas realidades para afrontar los problemas que afectan en la arquitectura. Pero no dejan de ser ideas que se quedan en el papel. Su imposible ejecución en la *realidad* hace que se conviertan en meras utopías imposibles de aprovechar. Son situaciones donde se defiende la arquitectura como dibujo y ya está, no va más allá, no actúa en el desorden que la rodea. ¿Cómo podríamos conseguir que estas ideas ayudaran a enfrentar los retos de la arquitectura? Desde esta tesis se propone que todas las ideas ficticias dejen de permanecer como ejemplos utópicos para convertirse en laboratorios de reflexión arquitectónica.

Para verificar su posible utilidad en la arquitectura, se realiza el proyecto de un nuevo universo totalmente distinto al nuestro como laboratorio de pruebas. Un universo que lo consideramos ficticio para nuestro entendimiento, pero que podría ser real en otro universo paralelo. Para que este laboratorio funcione, tiene que cumplir aquellas características necesarias con las que trabajan el resto de laboratorios que existen en nuestro mundo. Unas características generales que funcionan para cualquier tipo de laboratorio. Una vez identificadas, se procede a la construcción de este universo, que tendrá una serie de condiciones aceptadas para poder realizar aquellos experimentos necesarios. Esto será posible gracias a una comunidad valorativa y un lenguaje que permita la transmisión de lo experimentado.

A partir de los ejemplos tratados en el capítulo 3, se proyecta un universo nuevo e imaginario en el que experimentar. En este caso, el proyecto reconoce como lugar habitable una banda de Moebius. Su singularidad geométrica invita a investigar sobre su superficie continua de una sola cara y un solo borde. Un plano continuo infinito que habitamos con seres vivos afines a su concepción y que representa la idea de infinitos universos paralelos constituyentes de *realidad*. Para que funcione, definimos bien cómo es su naturaleza, cómo son sus habitantes y su relación con el entorno, que es lo que más nos interesa. Describimos su historia, le proporcionamos tiempo para asemejar la evolución de sus habitantes y los clasificamos en sociedades. Se definen sus condiciones a través de ejemplos gráficos y explicaciones escritas. Las dos maneras de transmitirlo se complementan para una mayor comprensión de este universo nuevo y extraordinario. Herramientas que nos ayuden a visualizarlo y así nos sea más fácil moldearlo como un proyecto más.

Una vez establecidas las condiciones de nuestro laboratorio ficticio, ya podemos empezar con el experimento. ¿Pero cómo podemos reproducir un experimento en semejante laboratorio? Ya tenemos todos los condicionantes deseados establecidos, pero necesitamos saber cómo actúan en caso de un acontecimiento no sucedido hasta entonces y que afecta a todos sus

componentes. Por eso el siguiente paso es redactar un relato que ponga en estado de “shock” todos los elementos que fundan el universo nuevo e ir averiguando como se enfrentan y se las arreglan para solucionar el problema. A partir de un evento singular, se tendrá que pensar en la reacción de todo aquello que compone el nuevo universo ficticio. Un enfrentamiento imaginario pero que acepta las nuevas normas y aprende de la situación actual del entorno. Se apropia de la naturaleza del lugar, de las relaciones de sus habitantes con este extraño escenario e intenta proporcionar coherencia a la composición.

Siguiendo los pasos de los científicos, que se cobijan en elucubraciones ficticias para entender sus descubrimientos en la física más avanzada y compleja, vamos a poner a prueba nuestro proyecto de universo en un laboratorio totalmente imaginario. Cuando las respuestas no se encuentran en la *realidad*, tenemos que alejarnos e inventarnos posibles alternativas. Al igual que nuestra *realidad* física es rediseñada o completada a través de la imaginación, la *realidad* arquitectónica también logra ser completada mediante la ficción.

En la tesis, vamos a desarrollar los distintos elementos que nos van a permitir realizar el laboratorio ficticio y de experimentación proyectiva de la siguiente forma. En primer lugar, en el capítulo 2, expondremos la posición de la física respecto a las últimas teorías sobre la existencia del Universo. Explicaremos cómo las probabilidades de la física cuántica y la hipótesis de los universos paralelos nos acreditan el uso de la ficción en la investigación. También de un modo más filosófico, vamos a esclarecer cómo la práctica utópica va a ayudarnos a proporcionar posibilidades de invención a través de la abstracción del caos o de la *realidad*. También definiremos que entendemos por *realidad* desde una posición científico-física.

En el tercer capítulo, se muestra distintos ejemplos donde la arquitectura trabaja con la ficción a la hora de desarrollar sus objetivos. De la mano de la exposición *Roma Interrotta*, el libro *Diagram Diaries* de Peter Eisenman y de la novela de William Morris “Noticias de ninguna parte” (*News from nowhere*), vamos a observar diferentes antecedentes que involucran la ficción en sus trabajos. A la vez, se seleccionan tres títulos de narrativa de ciencia-ficción como *Planilandia* de Edwin Abbott, *La ciudad y la ciudad* de China Miéville y *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift. Los tres relatos van a ser claras referencias para la experimentación del nuevo universo como laboratorio ficticio.

Pero para poder formar este laboratorio imaginario tendremos que saber que es un laboratorio. En el capítulo 4 vamos a dar las claves para la realización de dicho laboratorio. Como tienen de ser sus condiciones de desarrollo, como van a ser aceptadas sus bases por la comunidad y de qué manera va a ser retransmitido y representado para la posible repetición de otros experimentos. El proyecto consiste en un laboratorio ficticio, así que vamos a visualizar que aspectos alcanza de un laboratorio científico real.

Ya obtenida toda la información de la realización del laboratorio, en el capítulo 5 vamos a explicar el procedimiento que se sigue para idear este nuevo universo ficticio. Expondremos

cómo influyen en su desarrollo aquellos ejemplos que hemos visto en el capítulo 3, que dificultades aparecen en su creación y de qué manera se imagina el nuevo universo lo menos cerrado posible para que fluya el número máximo de posibilidades de poder ser utilizado como laboratorio ficticio. A la vez, se genera el experimento en este laboratorio imaginario a modo de narración que va relatando todos aquellos acontecimientos que suceden en el nuevo universo ideado y como afectan en los seres que habitan. La correlación es hacia las dos direcciones, así que también podremos observar que cambios se produce en las condiciones del laboratorio a raíz del experimento.

Por último, en el capítulo 6, se explica las conclusiones sacadas del proceso de elaboración del laboratorio ficticio y su experimentación. Cómo el laboratorio permite abordar temas de actualidad social con la posibilidad de preveer todas aquellas nuevas situaciones posibles que se puedan desarrollar en el futuro. Un proyecto abierto a la imaginación que sirve de herramienta de reflexión de la *realidad*.

2. La realidad de la ficción en otro universo paralelo.

Para empezar, vamos a establecer aquellos criterios con los que se basará el desarrollo del trabajo. Distinguir aquello que es real y es ficticio a veces puede ser ambiguo según el punto de vista con que lo enfocamos. Pero el arranque de este trabajo se inicia desde la representación física de la *realidad*. De las hipótesis que los científicos físicos teorizan sobre nuestra existencia en el Universo e incluso de la existencia del Universo mismo. Para entenderlo mejor, vamos a tratar el concepto de *multiverso* y sus características que han sido estudiadas por los físicos durante los últimos años.

2.1 Introducción sobre el concepto de *multiverso*.

Los físicos de hoy en día se encuentran rodeados de un gran número de posibilidades abiertas para descubrir y comprender como funciona eso que no solemos ver. Más allá de esta percepción, sus teorías, ecuaciones y cálculos nos advierten del cambiante conocimiento que tenemos sobre eso que no somos capaces de explicar o que no sabemos aún que existe pero que está allí. Por ejemplo, una pregunta aún para resolver es ¿qué es el vacío? Para los físicos, el vacío absoluto no existe. Es ese espacio que contiene la mínima energía y por tanto alberga una cantidad infinita de posibilidades ocultas para resolver. Y es que ha cambiado mucho la manera de pensar de los científicos. Se encuentran más respuestas en los acontecimientos invisibles que en aquellos que perciben nuestros sentidos.

Además, podemos añadir la falta de exactitud en el conocimiento de las condiciones iniciales con las que se realiza un experimento. En este punto es donde aparecen las probabilidades en la física newtoniana. Como explica el profesor de física teórica Leonard Susskind, uno de los padres de la teoría de cuerdas, en el libro *The Cosmic Landscape*, hablamos de probabilidad cuando tiramos una moneda al aire sin saber qué lado de la moneda quedará al descubierto una vez la atrapamos. Hay un 50% de probabilidades que salga una cara o la otra. Pero en realidad si supiéramos en detalle todas aquellas cosas que podrían afectar a la acción; el movimiento del aire, la superficie de la mano que la tira, la fuerza con que lo hace, el ángulo del tiro, etc, acertaríamos como caería en cada tirada. De manera que la probabilidad se reduce a un truco conveniente para compensar nuestra incapacidad práctica para conocer los detalles. Como diría Einstein; dios no juega a los dados.

Pero la física cuántica intenta ir más allá de las condiciones de estudio para asegurar que todas las probabilidades son posibles a la vez. Cuando tiras un dado al azar, no es que haya mostrado una de sus caras como válida, sino que ha expuesto las 6 a la vez. En nuestro juego, aceptaríamos la cara que queda paralela a la superficie donde la hemos tirado, por ejemplo, aceptaríamos el 4 como el número que el azar ha querido mostrarnos, pero en realidad son válidas todas las caras del dado, pero en sus respectivos universos paralelos. Una de estas complicadas deliberaciones que los físicos estudian, teoriza sobre la real posibilidad de estar viviendo en un universo finito dentro de un *multiverso* infinito. Los científicos adoptan el

concepto de *multiverso*, nombre que le fue dado por el psicólogo William James en 1895, cómo un universo superior al nuestro que contiene infinitos universos distintos y paralelos como el que nosotros habitamos. Existen varias teorías sobre como nuestro Universo podría hallarse en un espacio repleto de otros universos. Este *multiverso* puede albergar otra infinidad de universos iguales en imagen y funcionamiento al nuestro, llegando a conseguir por sus infinitas posibilidades, que haya personas iguales a nosotros. Pueden existir otros seres humanos paralelos a nosotros, con el mismo aspecto físico, mismos recuerdos, mismas experiencias, pero que no son lo mismo.

Estas deducciones están apoyadas por observaciones astronómicas. En 2013, los científicos Laura Mersini-Houghton y Richard Holman afirmaron haber descubierto, a través del telescopio Planck, posibles evidencias de que haya otros universos por fuera del nuestro. Se calcula que otro universo paralelo podría encontrarse a unos 10 a la 10^{28} metros de aquí. Esta distancia finita es tan increíblemente grande que se convierte para nosotros como infinita. Necesitaríamos unos 14 billones de años viajando a la velocidad de la luz para llegar a otro universo, justo cuando estalló el *Big Bang*, momento en que el Universo aún era de dimensiones pequeñas. Sin embargo la posibilidad de coincidir con otro universo paralelo al nuestro, donde residiría nuestro yo análogo, sería a una distancia de 10 a la 10^{118} metros. Aún sería más imposible de poder establecer algún contacto.

Para entender mejor en que situación de universos paralelos nos encontramos, es decir, cómo son los universos más allá de los observables, el cosmólogo Max Tegmark plantea 4 niveles distintos de *multiverso*:

- 1.- En el primer nivel estarían todos los posibles universos con las mismas leyes físicas que el nuestro. Las infinitas posibilidades multiplicadas por unas leyes físicas finitas hacen que se pueda repetir el mismo universo otras infinitas veces. De manera que alojan infinitas mundos igual que el nuestro pero con algunas insignificantes variaciones. Así pues, por increíble que parezca, ya no estamos solos en este mundo, en realidad hay infinitas personas iguales que nosotros que viven las mismas situaciones y que tienen los mismos recuerdos, pero con algunas diferencias de posibilidad.
- 2.- Todos los posibles universos anteriores se encontrarían en una burbuja ubicada en otro espacio con otras burbujas de otros universos, pero esta vez totalmente diferentes al nuestro. El *megaverso*. Estos universos tendrían otras leyes físicas u otras dimensiones. Podrían ser universos con un solo planeta, o con millones de iguales o sin planeta alguno. La vida tal y como la conocemos sería imposible en estos otros universos.
- 3.- Fuera de estos espacios contenedores de infinitos universos, también existen otros espacios no físicos, invisibles y sin dimensiones. Estos se pueden hacer sentir a través de experimentos de laboratorio. Un universo cuántico puede dividirse al mismo tiempo

en universos múltiples. Sin embargo, esos nuevos universos no son diferentes de los universos paralelos que ya existen en otro lugar en el espacio. La idea clave es que los universos paralelos, de cualquier tipo, encarnan diferentes maneras en que los acontecimientos podrían haber sucedido. Esta posibilidad es la que genera las variaciones entre los universos paralelos ya que permite la posibilidad de que existan todas las posibilidades a la vez.

4.- Llegados a este punto, también podría ser posible la existencia de otros universos que no se rigen por las leyes físicas y matemáticas que conocemos. Serían universos abstractos sin una relación espacio tiempo conocida que nos ayuden a entenderlos. Como no es posible su comprensión, ya que no entendemos aquello que no conocemos, es muy difícil de aventurar una idea de cómo funcionarían estos extraños universos.

Podría parecer una teoría rara, pero este argumento es más estético que científico. Esta manera de pensar se contrapone al principio antrópico que tanto disgusta a la mayoría de físicos. El principio augura una elección predeterminada de todos los componentes de nuestro entorno que permiten nuestra vida. Podría ser una elección azarosa o no, pero es extremadamente difícil que todos los elementos que hacen posible nuestra existencia, encajen a la perfección a través del azar. Sin embargo, la teoría del *multiverso* nos proporciona la posibilidad de poder encontrarnos en una relación idónea de todos los componentes que permiten nuestra vida, ya que existen todas las posibilidades posibles para que una situación como esta se produzca. Ni ha habido una elección, ni es resultado del azar, nuestro Universo existe porque existen las infinitas posibilidades de Universo.

Si aceptamos la premisa anterior, podemos deducir que cualquier tipo de universo es posible, incluso aquellos que son fruto de nuestra imaginación. Si es posible de imaginar, entonces existe. O quizás funciona al revés, tenemos la posibilidad de imaginarlo porque ya existe. Sea como sea, esto argumenta la importancia de nuestra capacidad de imaginación a la hora de comprender nuestro entorno real. Podríamos entender que está más ligada con lo factible que con la ilusión. O que es el nexo de unión entre las dos partes, es una práctica utópica.

2.2 Práctica utópica.

Cambiando totalmente de contexto científico, vamos a introducir a los filósofos para que nos desvelen aquel rayo que separa la *realidad* de la ficción y lo haremos a través de la práctica utópica. Como explica Louis Marin, la práctica utópica es un relámpago, apodo prestada por Walter Benjamin, que surge entre polaridades de distinto signo. Una situación anterior a la formación de la figura utópica, que es inmovilizada a un devenir atemporal. Instante en el que se produce una contradicción entre lo que es real y el aquí y ahora. En la práctica utópica, el sujeto se refugia entre pensamientos ficticios para conseguir potencia de posibilidad. Es decir, procesos de creación que inviten a formular nuevas obras debido a su magistral resultado. El fin no es la construcción de la figura utópica, sino el abrir entradas a nuevas ideas que se

conecten entre lo vivido y lo imaginado. De manera que la práctica utópica, cubra la distancia que separa el sí del no, lo falso de lo verdadero. Lo hace desde la doble figura, lo ambiguo, no hay síntesis posible entre lo verdadero y lo falso. La práctica utópica sigue encadenada involuntariamente a la experiencia conjeturando otra *realidad* no viable, pero que abre debate a nuevas posibilidades.

Pero nuestra manera de percibir todo aquello que nos rodea también es una utopía. Como nuestra memoria. El punto de vista de cada uno hace que la concepción del caos varíe y se amolde a cada sujeto. Solamente la experiencia vivida en un mismo acontecimiento por dos personas distintas puede cambiar mucho en su revisión del suceso. Eso que ha captado la atención a una, por cualquier motivo que tenga relación con su experiencia vivida, puede pasar inadvertida por la otra de manera que el acontecimiento es vivido de maneras distintas, pero las dos son igual de válidas. De modo que las dos explicaciones serán ficticias, a no ser que pueda haber alguna de verdadera. Por esta razón, la práctica utópica es más común y necesaria de lo que pensábamos. Es exactamente lo que sucede en la reconstrucción del pasado. Por un lado, es potencia de posibilidad para guiar nuestro devenir, pero a la vez también altera lo vivido a medida de cada uno, según el punto de vista. Al apropiarse de aquellas referencias que interesan al sujeto, se transforma parte de la experiencia y eso ya la convierte en otra cosa. En una ficción. Ya que no ha sucedido exactamente como lo recordamos y por tanto se reconstruye con ideas nuevas o que no le pertenecen.

Entonces, la reconstrucción de la memoria del pasado es una ficción. La práctica utópica que se elabora como guía de posibilidades para avanzar en el futuro también es ficción. Nuestra experiencia recopilada es ficticia como nuestro devenir. Si es así, ¿vivimos en una ficción?

Parece una pregunta escandalosa, pero sin ir más lejos, el presente sería el estado medio entre ficción y ficción. Sería un *diagrama*. Como nos explica Gilles Deleuze, a través de la obra de Francis Bacon, el *diagrama* desde la abstracción del caos, representar aquello que nos interesa para obtener potencia de posibilidad. Ese rayo invisible que separa el caos de la potencia de posibilidad. O que los une. Ese estado productor de utopías que se convierten en recuerdo sin darnos cuenta. El *diagrama* no se ve, está. No tiene figura, surge de ella. Especie de estructura autónoma de donde va a salir la obra. Adentrarse en el *diagrama* es permanecer en la práctica utópica. Es el saco amniótico que nos protege del caos a modo de ficción. De manera que, la práctica utópica es aquella que nos invita a reflexionar sobre nuestro devenir a partir de la reconstrucción de nuestras experiencias. Un estado relámpago que reduce aquello que ha sido y que pretendemos que sea una ficción escrita por el propio sujeto a su medida. Una invención ilusoria pero que puede existir en un mar de universos paralelos, convirtiendo la utopía en posibilidad y todas aquellas posibilidades en potencia de ser vividas.

Por lo tanto, la invención de un nuevo universo imaginado a partir de referencias existentes o de conocimientos ya adquiridos de aquello que nos rodea, nos puede ser una herramienta útil para conocer la *realidad* donde nosotros vivimos y entender la relación que hay entre lo vivido y

el devenir. Para ello, es necesario que este universo imaginario mantenga unas leyes coherentes en su conjunto para que funcione. No se trata de ir esparciendo ideas contradictorias que de algún modo u otro encajarán en cierto lugar o momento, sino leyes que formen un universo potencial. Para conseguirlo idearemos un universo ficticio a través de nuestra imaginación, que sea lo menos específico posible para que nos aporte el máximo de posibilidades para pensar nuestra relación con el entorno.

2.3 Representación física de la *realidad*.

Consideraremos como *realidad* el concepto de existencia descrita desde el punto de vista de la física. En este caso, tomamos por verdadero aquello que los científicos certifican, por consenso, que es aquello que es cierto. Por tanto, todas las resonancias entre el nuevo universo ficticio con el real serán comprendidas dentro de la representación preestablecida de la *realidad* según el punto de vista de la física. Evitaremos debatir sobre el concepto de *realidad* para aceptar la representación que nos proporciona la ciencia como modelo de comparación. Pero, ¿qué es para los físicos la *realidad*?

Aunque ya los filósofos griegos especularon con su existencia, el átomo es una *realidad* científica desde principios de siglo XX. Para los físicos todo aquello que somos y nos rodea está compuesto por átomos y estos por partículas de signo positivo (protones) y neutras (neutrones) en su núcleo y de signo negativo (electrones) girando a su alrededor. Su organización recuerda extraordinariamente a la del Universo, unos electrones (planetas) girando alrededor de un sol o núcleo (protones y neutrones). Pero estas partículas en el fondo no son materiales, se trata de fuerzas, de cargas que actúan de manera sólida dependiendo de otras fuerzas que las rodea. En otras palabras, que el átomo no es una *realidad* terminada sino mucho más maleable de lo que se pensaba. Heisenberg, el codescubridor de la mecánica cuántica, fue muy claro al respecto; los átomos no son cosas, son tendencias. Así que, en lugar de pensar en átomos como cosas, tenemos que pensar en posibilidades, posibilidades de la consciencia. Esto implica al observador, aceptamos que el Universo está hecho de átomos cuya configuración depende de la percepción de cada individuo.

Así pues, aceptamos como *realidad* aquello que por consenso de la comunidad científico-física se reconoce como verdadero, en base a su interpretación de experimentos realizados al respeto y aprobados por unanimidad.

3. Ejemplos de relación entre la realidad y la ficción.

Como hemos visto en el apartado anterior, todo pensamiento ficticio puede ser de gran utilidad para ser utilizado en la *realidad*. Todas las posibilidades quedan abiertas y aunque no sean posibles en nuestro Universo, seguro que existen en otro. Una manera de pensar que abstrae del desorden donde vivimos aquello que más nos interesa para imaginarlo de nuevo y así obtener respuestas de nuestra *realidad*. Oportunidades que nuestro contexto inmediato nos oculta por la total aceptación de la información que nos proporcionan los sentidos, pero que a partir de un hecho, de una narración o de una imagen gráfica, podemos desencadenar una serie de reflexiones nuevas al respecto. Ejercicio que se constata a continuación. Se ha elegido una serie de ejemplos tanto arquitectónicos como narrativos para entender este proceso imaginario que nos muestra muchos elementos desconocidos de la *realidad*. Y lo hace a partir de la deformación de la *realidad* misma en una dirección precisa que quiere abordar un tema determinado. Esta deformación, que se consigue con la ficción, nos abre un abanico de posibilidades para comprender nuestro mundo y como podría ser en el futuro.

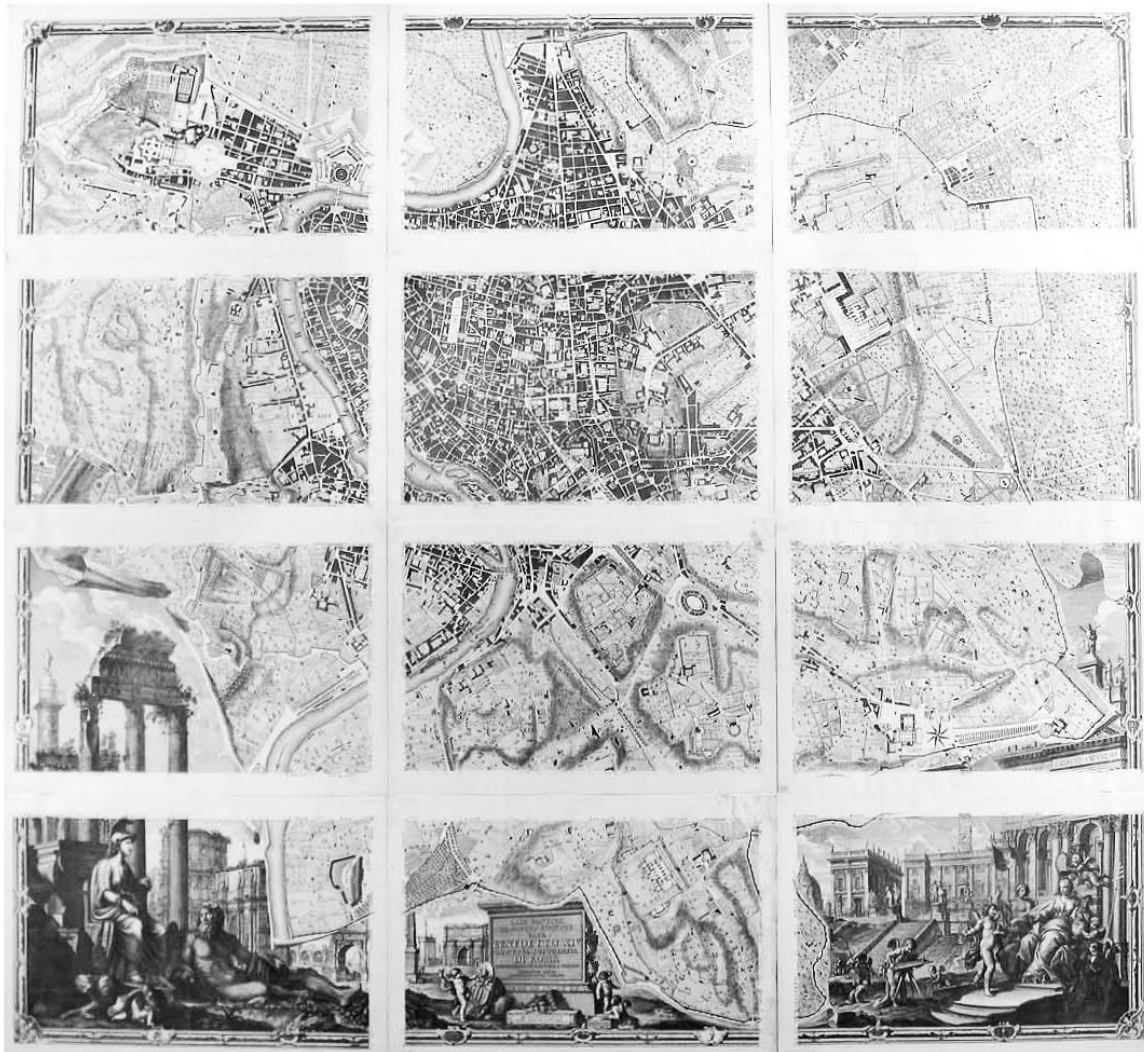
Para entender este tipo de ejercicio se escogen tres ejemplos arquitectónicos de pensamiento imaginario transportados a la *realidad*, como *Diagram Diaries*, o al revés, una *realidad* intocable pasada a la ficción como *Roma Interrotta*. También en otro tipo de lenguaje no gráfico, sino escrito, se selecciona la obra de William Morris, *News from nowhere*, como construcción de utopía ficticia de su deseo. En el campo de la literatura, se eligen tres tipos de narrativa de ciencia ficción cercanos a nuestro desarrollo de laboratorio ficticio. Planilandia nos sumerge no solo a otro universo paralelo sino que también a un universo con distintas dimensiones al nuestro. La ciudad y la ciudad nos muestra la construcción imposible de un mismo espacio a través de dos ciudades totalmente distintas y aisladas entre ellas. Y los viajes de Gulliver, que narra las aventuras por lugares extraordinarios desde el punto de vista de una persona acostumbrada a nuestra *realidad*. Un conjunto de ejemplos que nos ayudará a entender esta dualidad verdadera y ficticia de comprender nuestro mundo y a desarrollar un laboratorio ficticio que colabore con su entendimiento.

3.1 Ficción y arquitectura, ejemplos trabajados.

3.1.1 Arquitectura.

Roma Interrotta

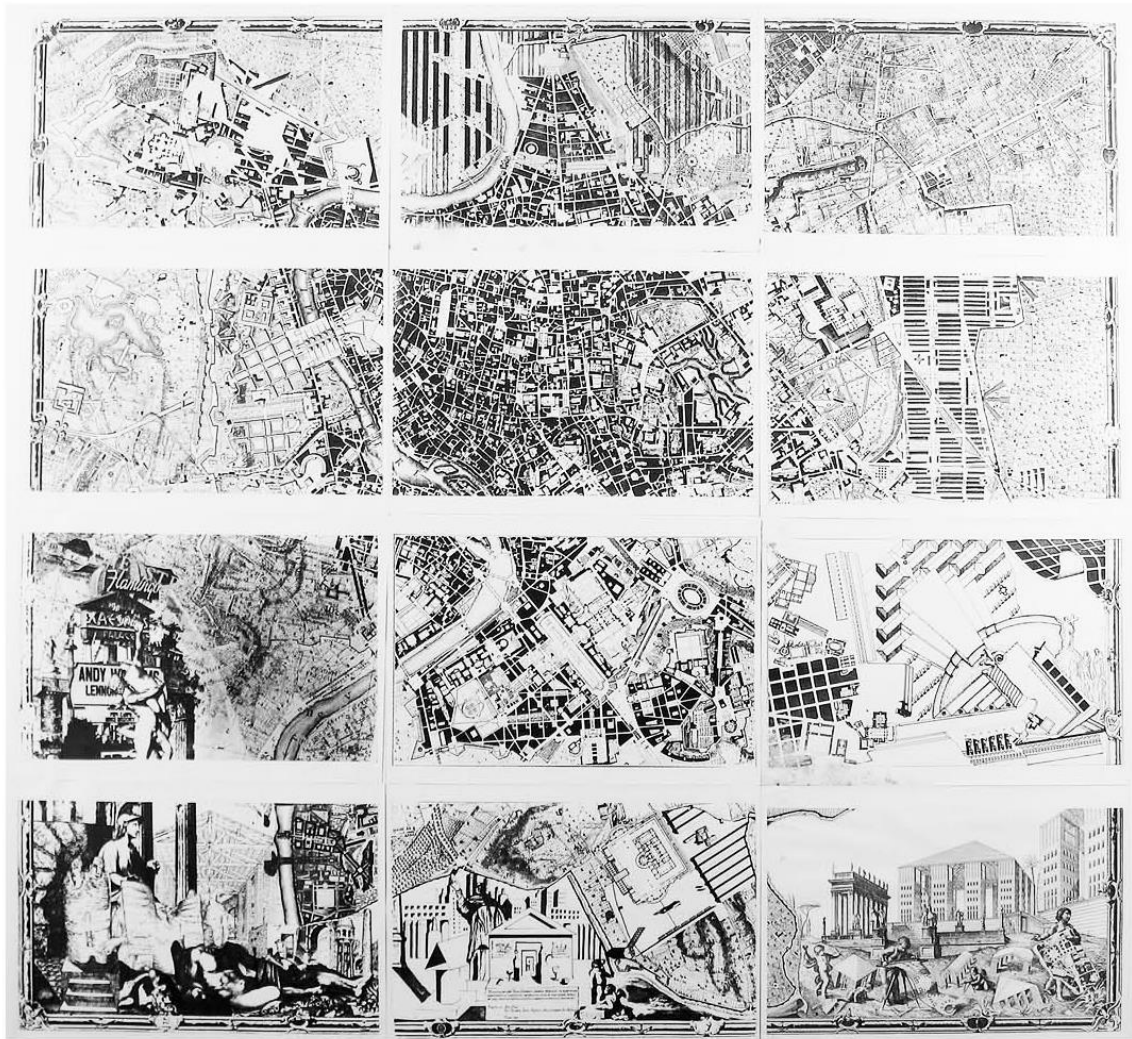
Roma Interrotta, fue una exposición que se realizó para el *Incontri Internazionali d'Art* del mayo al junio de 1978 en Roma. Su objetivo era el de imaginar el futuro urbano de la ciudad según la vanguardia arquitectónica de los setenta. Se trata de una serie de propuestas elaboradas por doce equipos de arquitectos europeos y americanos consagrados de la época, que actuaron sobre un plano de Roma diseñado por Giambattista Nolli en 1748 (Fig.1). El plano fue fraccionado en doce láminas o cuadrantes, uno por cada equipo, y se interrumpió la historia de la ciudad en dos siglos y medio, de manera que se imaginó de nuevo a partir de ese punto.



(Fig. 1)

Roma, como muchas otras ciudades, es una ciudad interrumpida, porque se ha cesado de imaginar y se ha comenzado a proyectar a criterio de los especuladores. Esta apreciación que ha resultado clave para justificar el ejercicio, manifiesta la reivindicación del derecho pretendido por los arquitectos a imaginar la ciudad y no solamente a proyectarla de acuerdo con las prescripciones decididas desde el poder. El arquitecto para el capital se ha convertido en un técnico más, técnicos en el ciclo productivo sin poder decidir sobre el fin y la organización de este. Pero la exposición va más allá de los límites que impone la cruda *realidad*. Pretende seguir imaginando la ciudad como hizo el renacimiento respecto las ruinas de la capital del imperio romano. Trata de comprender a través de los arquitectos de la época, cómo sería la ciudad sometida a un cambio regulador más acuerdo a los nuevos tiempos (Fig.2).

El ejercicio no quiere plantear las propuestas como posibles proyectos que van a ser ejecutados, ya que estaba demostrado que el arquitecto no tiene potestad en controlar formalmente la ciudad real ni en construirla. Básicamente es un ejercicio donde el arquitecto se refugia en el dibujo convirtiéndolo en arquitectura por sí mismo. Aquello que es más importante es el enfoque ficticio en que se aborda la ciudad, una hipótesis que permite explorar entre el



(Fig. 2)

desorden urbano, a pesar que en la *realidad* nunca sería consentido de producir. Desde esta perspectiva de permisividad se plantea la muestra, que se concreta en primorosos dibujos, donde se ilustran las distintas visiones que cada arquitecto, tiene de la ciudad romana. Concepciones diferentes pero que son igual de válidas cada una de ellas. No se queda en una única propuesta posible para afrontar el ejercicio, las doce partes que lo componen son aceptadas y legitimadas simultáneamente. Se muestran todas a la vez como distintas Romas paralelas que cohabitan y generan la ciudad entera. Cada una de ellas es pieza clave en el desarrollo de la idea a la vez que no es la única que proporciona la respuesta ideal para la ciudad, sino que es una idea más que genera proyecto como ciudades distintas conforman la ciudad de Roma. Como estratos de tiempo de distintas épocas generan su periodo actual. De esta manera, la arquitectura queda reducida a pura arquitectura dibujada, a una existencia ideal e independiente de la *realidad*, que separa la idea del espacio arquitectónico de su concreción material.

Para profundizar con la fascinante exposición, vamos a interesarnos en algunos de los cuadrantes que conforman el nuevo plano de Roma. Con estos ejemplos comprenderemos

cómo los arquitectos asumían su nuevo papel reorganizador de una de las doce partes de la ciudad y cómo las adaptaban a los signos de los nuevos tiempos.

Robert Venturi y John Rauch



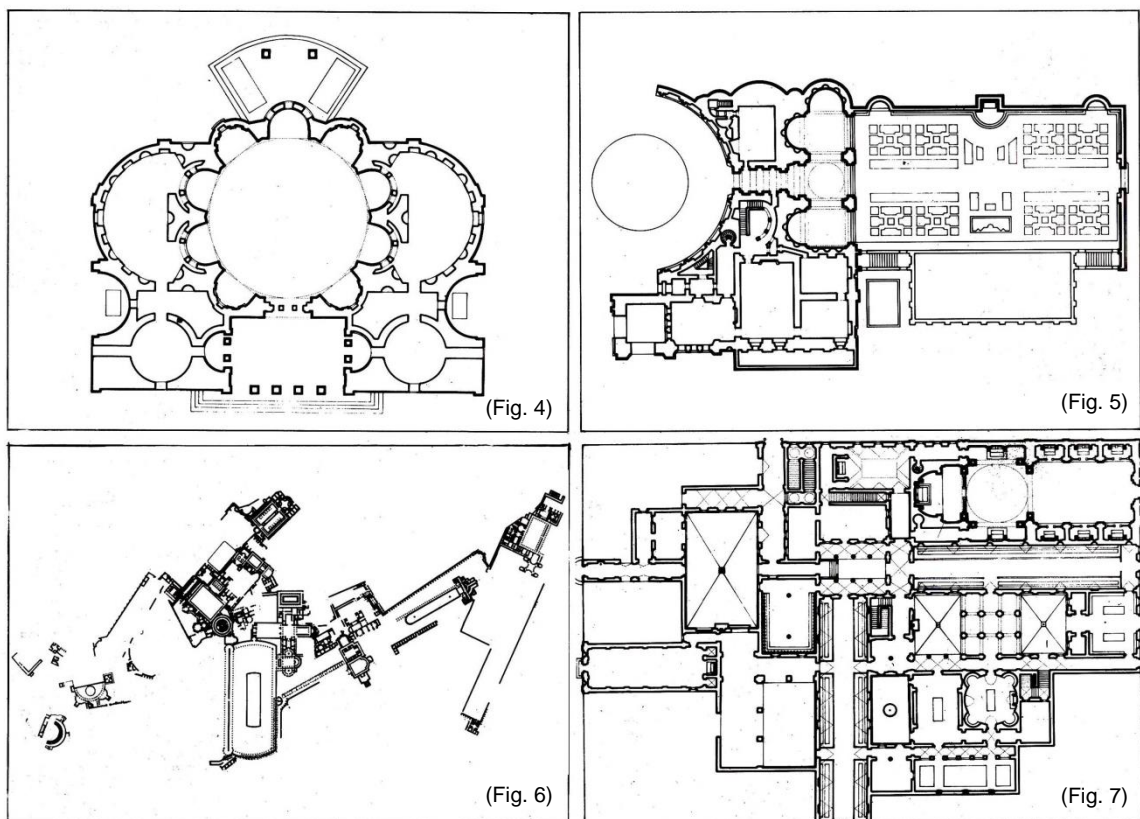
(Fig. 3)

Posicionados en la primera columna y tercera fila (Fig.3), Robert Venturi sigue con su obsesión con el ejemplo de Las Vegas como ciudad postmoderna por excelencia. Establece una clara comparación entre las dos ciudades como destino turístico, la Roma de los años cuarenta con Las Vegas de los sesenta. Redescubre la plaza como modelo desarrollador de ciudad en contra de la autopista americana, un modelo totalmente ligado a los vehículos con motor y a la velocidad. Esta distinción de adaptación a los tiempos se debe también por el lugar de asentamiento de la ciudad. Mientras que Roma se encuentra en tierra hostil con una topología poco relajada y con miles de años de historia en sus estratos, Las Vegas se configura en un solo día en un desierto plano y sin rastro de civilización alguna. Esto hace que la ciudad americana se posicione de otra manera en el tiempo, desde otro punto de vista. Se trata de una ciudad estereotipada de la ciudad *postcapitalista*, donde entre los espacios públicos se encuentran los casinos, totalmente adaptados a la llegada en automóvil y preparados para servir a los jugadores materialistas como sitio de culto, en contraposición con las iglesias romanas dotadas de sus plazas peatonales y construidas con objetivo de modestia espiritual. Esto hace que la ciudad del entretenimiento se rijan por una escala distinta a la de la ciudad religiosa.

A pesar de las diferencias físicas y proyectuales entre las dos ciudades, la ciudad de Roma interrumpida en el tiempo para convertirse en ciudad de peregrinación, no sólo por su importancia religiosa, sino también artística y cultural, se presenta como un auténtico destino

turístico. Venturi propone transformar la ciudad para que deje de ser la dibujada por Nolli en 1748 y convertirse en la real ciudad turística a través de su presentación en un collage pop a medio camino entre Las Vegas y el plano de Nolli para automóviles. Venturi presenta una ciudad ficticia de Roma, pero en verdad no ha hecho más que exagerar su *realidad* turística. No es algo que vaya a influir en su contexto, pero reflexiona sobre la situación actual de la ciudad y si esta debería ser adaptada o no al nuevo contexto.

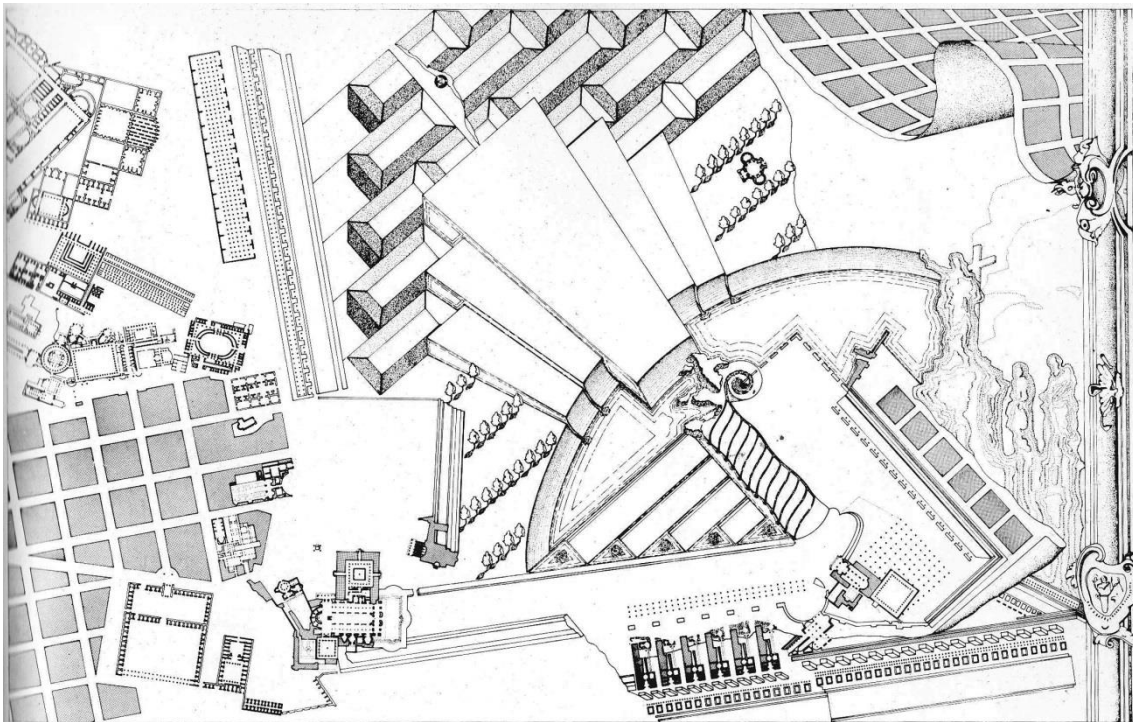
Michael Graves



En este ejemplo, Michael Graves, arquitecto de Princeton, nos propone un nuevo cuadrante de la ciudad situado en la tercera fila y la tercera columna. En este caso, Graves escoge cuatro ejemplos arquitectónicos de la ciudad de Roma como muestra de las distintas posibilidades que ofrece su proyecto urbano. Primero de todo, hace una presentación sobre la importancia del simbolismo en la arquitectura. Desde su punto de vista, el hombre, como centro del universo a lo largo de la historia, ha tenido la necesidad de proporcionar a la forma arquitectónica simbolismo para llenar el espacio de significado. La cabaña primitiva como primera figura arquitectónica en el paisaje, representa el símbolo de la necesidad de protegerse del ambiente. Eso hace que cuando el hombre moderno construye un espacio donde protegerse, este esté envuelto de analogía simbólica. Pero en una situación de densidad urbana, los objetos son vistos en relación con otros y con el lugar. Su condición exige que se comprenda el vacío comprendido entre los edificios en base a la relación de nuestra capacidad de reconocer nuestro campo de acción dentro de un espacio común.

Por eso se escogen cuatro edificios de Roma para ilustrar la ciudad. Reconociendo así su valor formal y simbólico tal que cada edificio pueda construirse como modelo que representa la transición del edificio objeto al espacio común. Para empezar, se elige el templo de Minerva Medica (Fig.4), como objeto centrado en el espacio. Su colocación central es símbolo del ritual de habitar, de la cabaña. Da la capacidad de reconocer el interior del exterior, lo profano de lo sagrado al hombre. La superficie exterior marca la transición entre lo externo y lo interno, y fija la posición del hombre con el espacio abierto y con el edificio. En contraposición del edificio-objeto anterior, Villa Madama (Fig.5), muestra como su configuración sugiere la idea urbana de un vacío compartido, sin conexión con las construcciones adyacentes. En una situación urbana de alta densidad, ofrece potencial de un espacio vacío contenido en el gesto de la propia fachada. La fachada del edificio es el corte que hay ante este acto que combina la idea de portal y de espacio de entrada, pero con una escala mucho mayor.

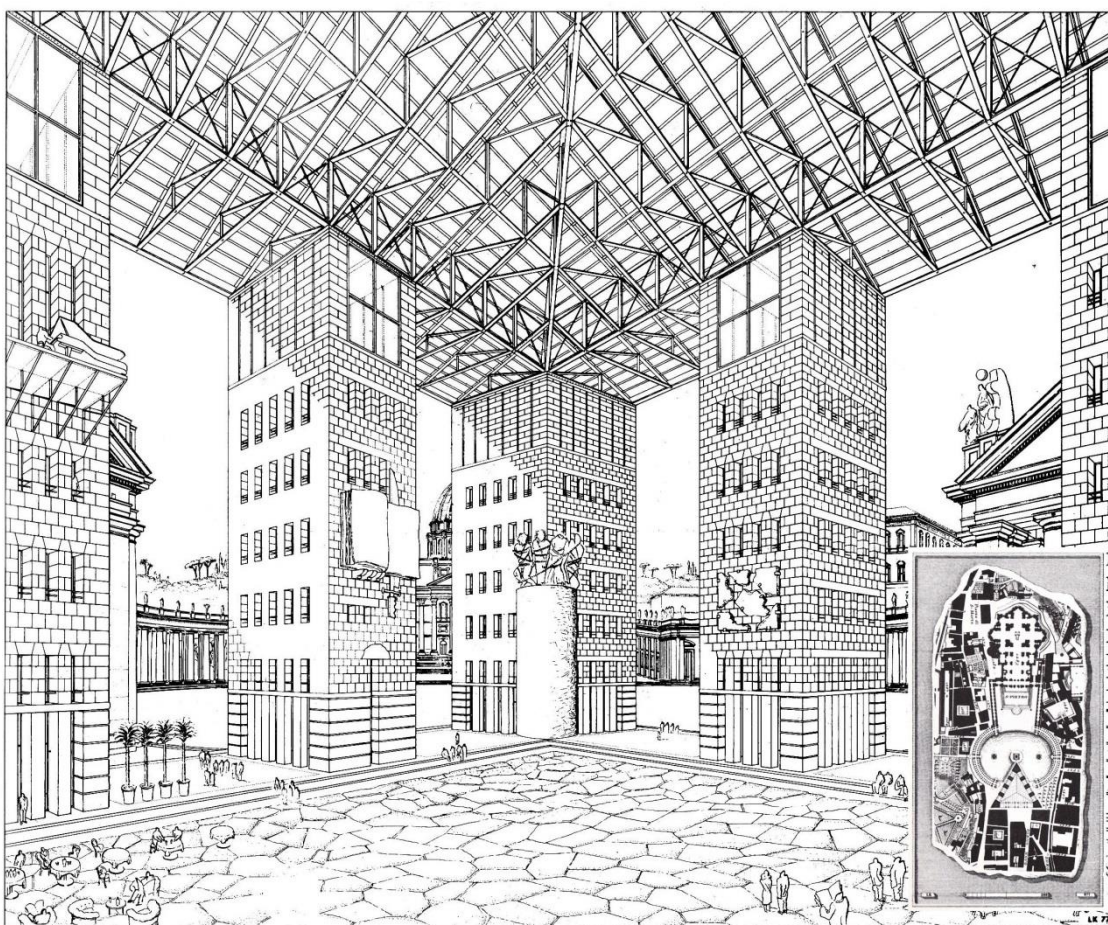
Mientras que los dos primeros ejemplos son reconocidos como edificios individuales, los siguientes modelos pueden examinarse como organizaciones más colectivas. Aquí Graves pone en contraste la Villa Adriana (Fig.6) con la iglesia y el hospicio de Trinità (Fig.7). Los dos ejemplos se organizan en función de su interior, impidiendo que el exterior sea el resultante de tal organización, pero el primero lo hace sin seguir unas directrices claras. Proporcionan movimiento y fluidez, pero no distinguen entre lo público y lo privado, no proporcionan la idea de interior y exterior como presentaban los ejemplos anteriores. Estos cuatro modelos no excluyentes, en *realidad* dependen los unos de los otros, y sus sutiles diferencias sugieren tendencias que se encuentran en el espacio urbano.



(Fig. 8)

En el esquema del barrio de San Giovanni (Fig.8), cuadrante donde trabaja Graves, el arquitecto utiliza fragmentos de aspectos significativos de la edificación romana. Yuxtapone un plano de la Roma antigua con el de Giambattista Nolli y con uno de su estado actual. Su mezcla contrasta con la configuración de la Roma actual, nada favorable para la situación del objeto con el espacio. Con esta yuxtaposición de fragmentos de tres periodos distintos y con los modelos urbanos previamente elegidos, Graves intenta ofrecer una tensión más variada entre las actividades y sus características formales, a la vez que implican una desigualdad de usos. Presume de la dependencia de su barrio a esos fragmentos adyacentes, que se les considera como aspiraciones positivas y que convidan a pensar un orden más completo.

Leon Krier



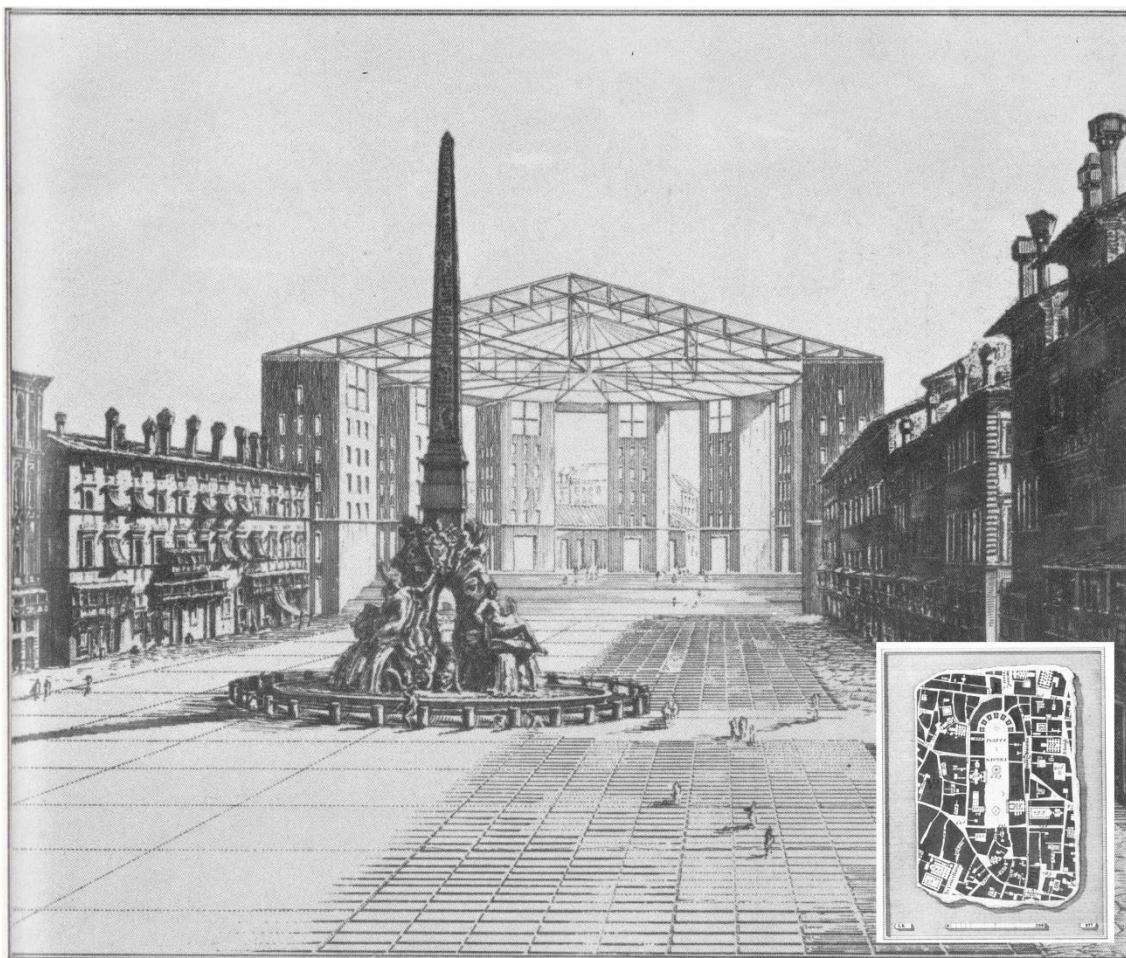
(Fig. 9)

En la última posición de todas, en el cuadrante de la cuarta fila con la tercera columna, el arquitecto Leon Krier nos propone tres edificios que van a cambiar totalmente la fisonomía de Roma. Para empezar, nos sitúa en la configuración actual de la ciudad. Explica que la Roma pagana y cristiana del pasado, estaba estructurada a partir de una serie de edificios monumentales con finalidad política, militar o religiosa. Estos monumentos constituían puros puntos de referencia en el continuo urbano que moldeaban la inolvidable silueta de Roma. En la actualidad, la articulación en zonas de la ciudad moderna se ha resuelto con la distribución azarosa de los distintos tipos de edificios, sean de naturaleza pública o privada. Su incapacidad

de crear un ámbito público y su propia artificialidad han destruido no solo su fisonomía sino también su vida y cohesión social.

Según Krier, la creciente desconfianza hacia el poder central se verá reflejada en nuestras ciudades y a su descentramiento administrativo a lo largo de los años. La continuidad de la vitalidad de los barrios y la formación espontánea de los centros sociales anti-institucionales ubicados en su interior, sustituirán instituciones como la iglesia, el ayuntamiento y finalmente la escuela y la casa. Estos centros sociales se convertirán en futuros pilares de la vida urbana y constituirán los centros físicos y culturales de los distritos. Por eso, el tipo de edificio que inventa el arquitecto, podría acomodar estos centros a toda la ciudad. Consistiría en una serie de plazas públicas que aparecerían como amplios edificios con una cobertura que protegería las plazas de la lluvia y el sol cuyos pilares limitarían los numerosos ambientes del nuevo centro.

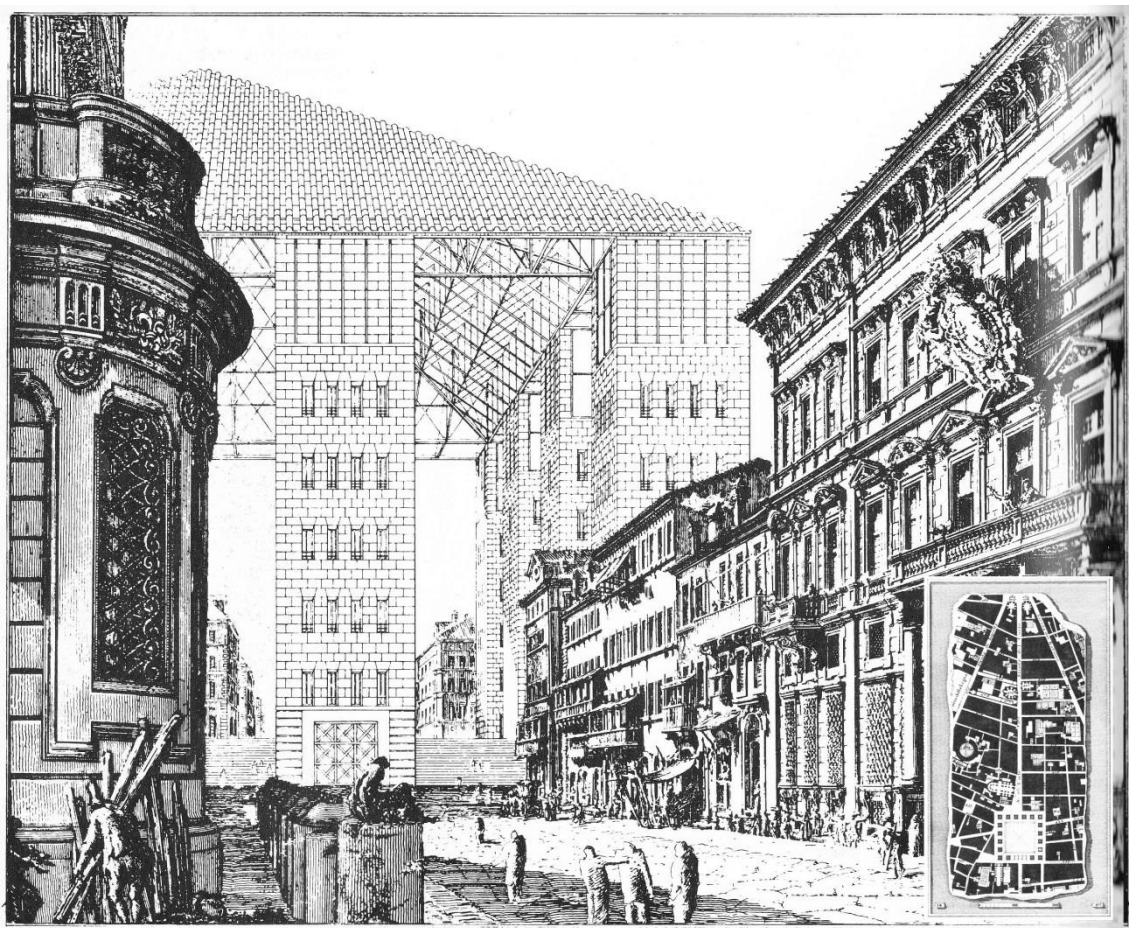
Los edificios se convierten en una relación dialectal entre lo lleno y lo vacío, privado y público, monumental y urbano, y son moldeados de manera que se configura un ámbito público visual coherente y colectivamente comprensible. De esta manera, el proyecto de Krier es el resultado de una reflexión sobre la formación histórica de los espacios urbanos por un lado y sobre la relación entre los monumentos y el tejido urbano por el otro.



(Fig. 10)

En la plaza S. Pietro (Fig. 9), el arquitecto propone transformarla en un amplio lago elíptico donde los nadadores podrían gozar de sombra y reposo, por el que se accedería a través de la columnata de Bernini. Ya que para Krier, los intereses bancarios vaticanos serán en esa época, temporalmente depositados en Suíza, y los beneficios de la propiedad italiana serán usados para transformar S. Pietro y otras basílicas en amplios spas y centros sociales capaces de competir con sus esplendorosos modelos clásicos romanos.

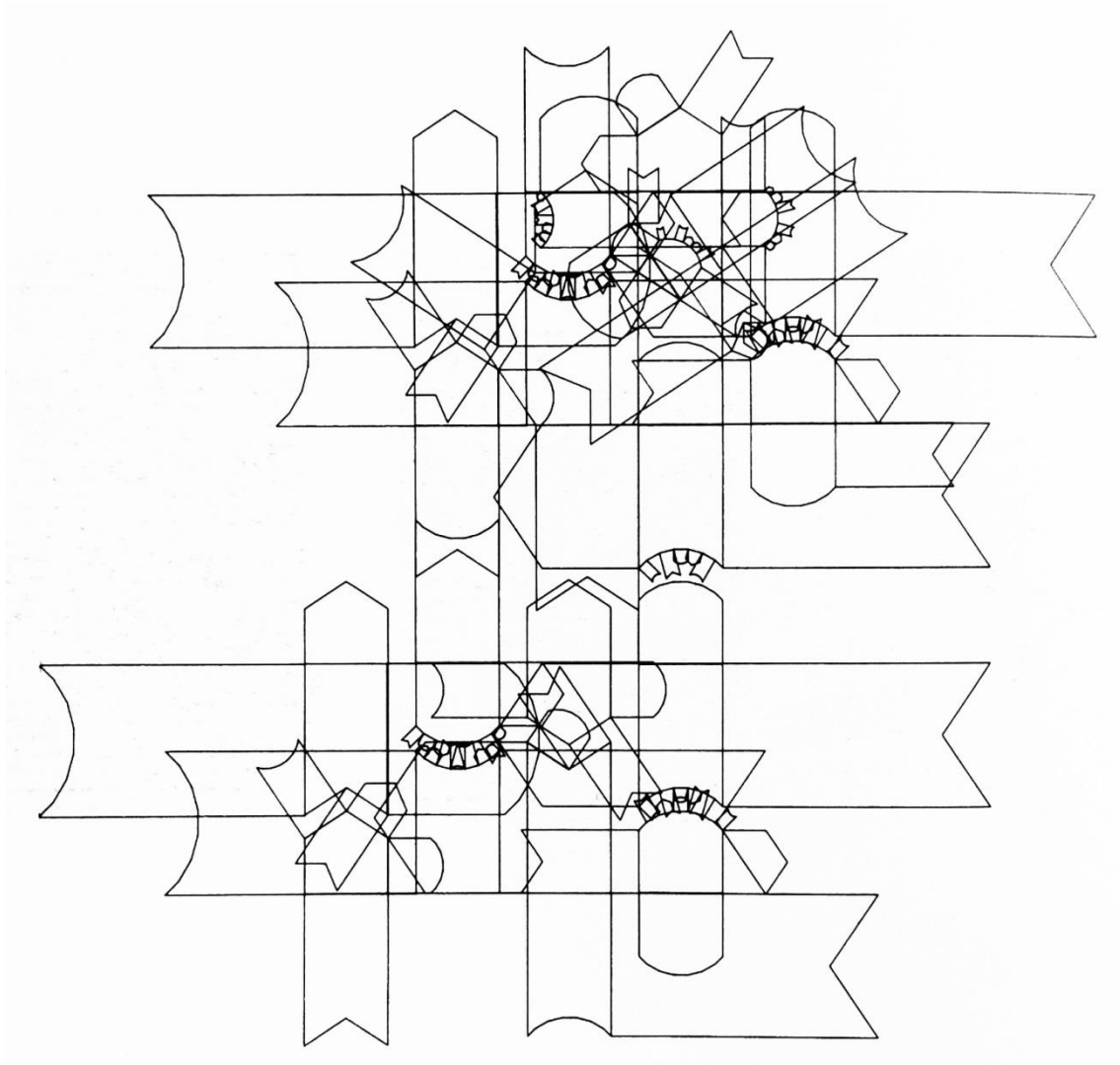
La Piazza Navona (Fig. 10), se postularía como centro social abierto las 24 horas del día. Las torres de los bordes de la plaza central, acomodarían restaurantes, clubs, ambiente de ocio y espectáculos artísticos. Los amplios estudios ubicados en la parte alta serán cedidos a los artistas y artesanos que decoraran su propio barrio. Su trabajo creativo será difundido en la plaza y por breves momentos estos espacios serán llenos de amplios frescos y esculturas antes de ser transferidos a sus destinos.



(Fig. 11)

Y finalmente, en el cruce entre la Via Condotti – Via del Corso (Fig 11.), se edificarà la plaza más amplia de las nuevas plazas. Funcionará como centro internacional, ya que contendrá una terminal aeroportuaria y en cada uno de sus pilares se ubicará un inmenso reloj que indicará simultáneamente el tiempo de todas las principales ciudades del mundo. Estos discos acristalados se iluminarán de noche como lunas que iluminarán la oscuridad de la plaza.

Diagram Diaries



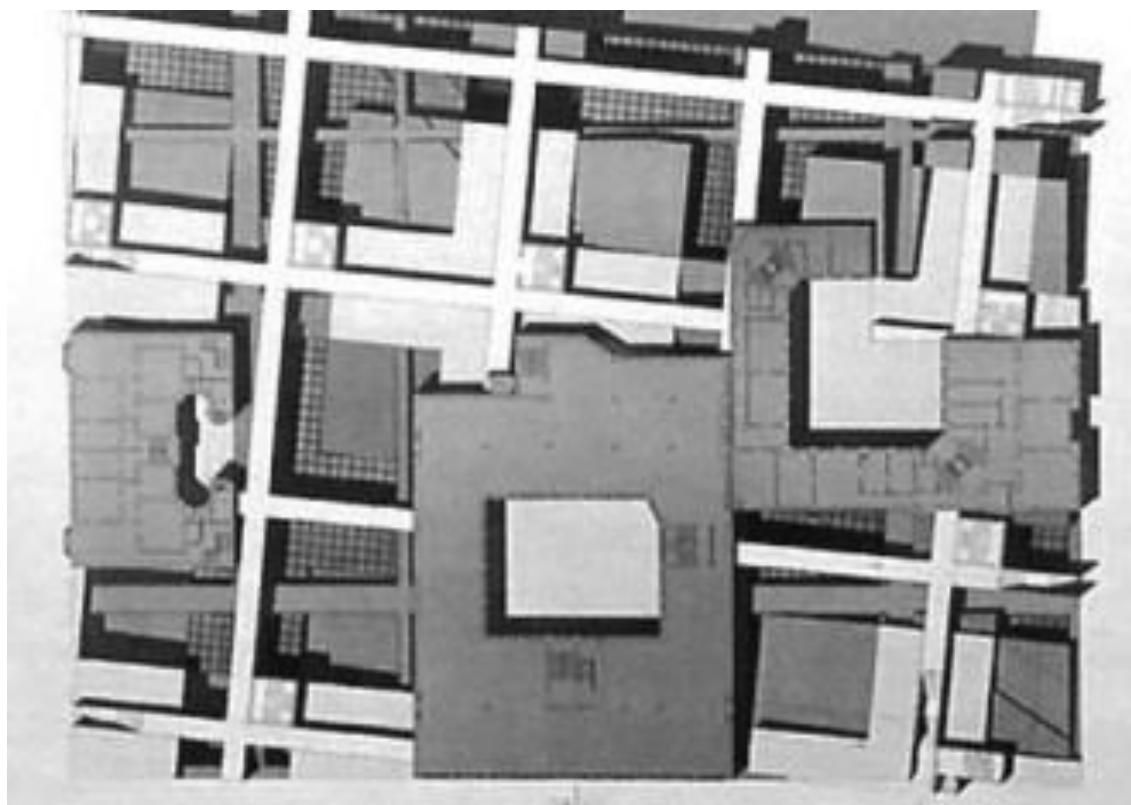
(Fig. 12)

En este trabajo, Eisenman nos presenta su compromiso con los diagramas a la hora de analizar el espacio y generar algún tipo de orden que dé posibilidades de proyecto. Los diagramas dejan de ser meros análisis del espacio estático para convertirse en generadores de conocimiento sobre las transformaciones que sufre cada elemento constituyente del lugar a lo largo del tiempo. Se convierten en fuentes de información dinámica a través de la imaginación de su evolución. Cuando el diagrama se convierte en una herramienta generadora de acontecimientos, introduce otras preocupaciones que los análisis estáticos no advierten. Sugiere alejarse de la composición clásica formal hacia un proceso más autónomo de reconocimiento.

Para que la recopilación de información sobre aquello que se quiere analizar pueda ayudar en el desarrollo del proyecto arquitectónico, se mezclan distintos tipos de diagramas. Diagramas que puedan ser explicativos del estado actual del lugar, que nos muestren información de su pasado y que sugieran posibilidades de futuro. O también pueden relacionar otro tipo de información no temporal, que tenga que ver más con la identidad de cada proyecto. Se trabaja

con la superposición de los diagramas y no de la *superimposición*, en este último caso, no se contempla un lugar original donde se ubica el proyecto. Es como la yuxtaposición de los planos de Roma que Graves hacía en su ejercicio de *Roma Interrotta*. Así pues, a continuación vamos a presentar algunos ejemplos donde Eisenman combina distintos tipos de diagramas generadores de proyecto.

Berlín IBA Housing Project (1981-1985)

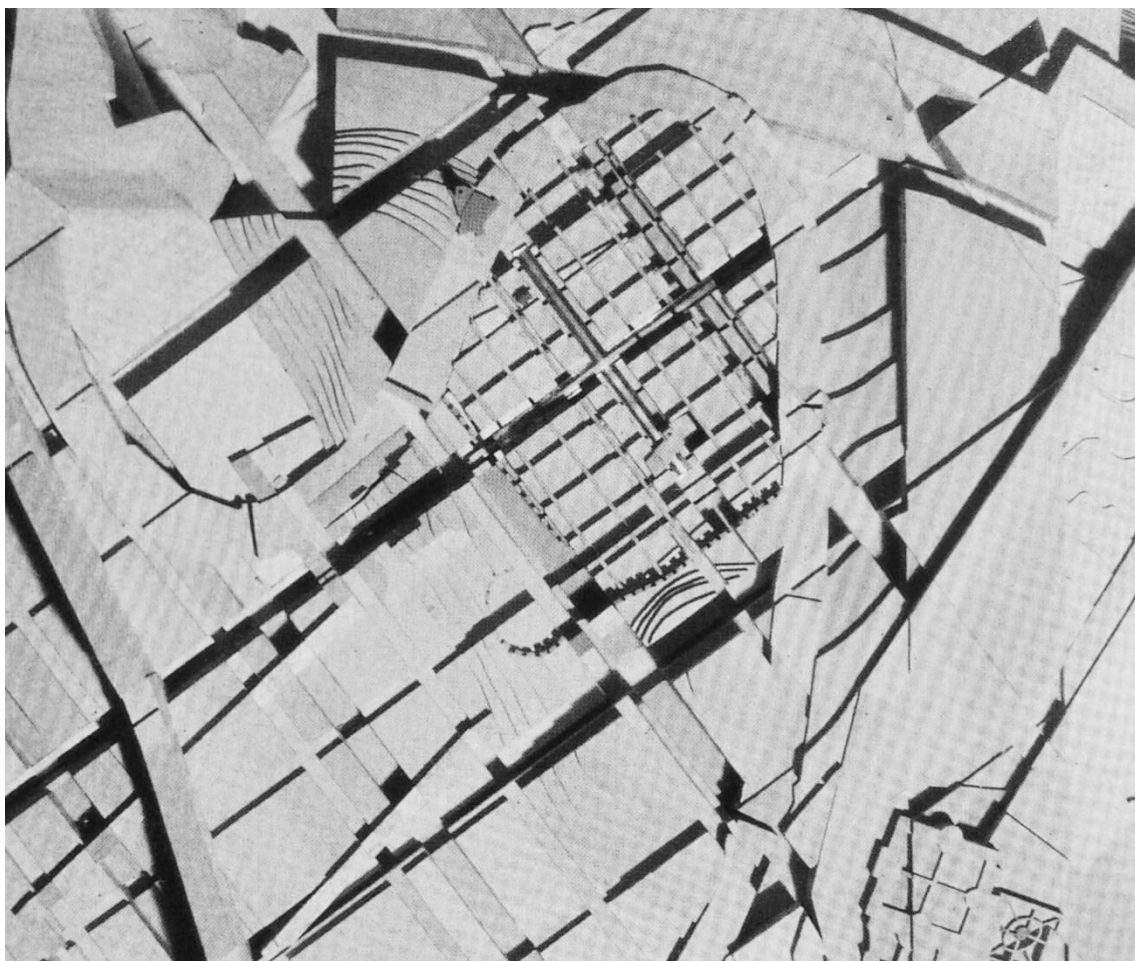


(Fig. 13)

Un claro ejemplo sobre esta superposición de diagramas de distintas situaciones en el tiempo sería el construido para el Berlín IBA Housing Project (Fig.13). En el análisis, Eisenman superpone tres tejidos de ciudad de distintas épocas. Uno moderno de viviendas agrupadas en cuadrícula, otro de calles que constituían el Berlín del siglo XVIII y finalmente un abstracto inspirado en la malla de Mercator. A partir de esta idea, la anotación tradicional figura-fondo se invirtió y se calculó el suelo. Un eje topológico se colocó en diagonal, cubriendo el plano de tierra a través de los tres tejidos. Las piezas con forma residual se alzaron hacia fuera de la planta para formar los edificios, dejando huellas de estas rejillas tanto en el suelo como en los edificios. Esta inquietante mezcla se consigue mediante la aceptación de la ficción en el proceso. Un plano de la ciudad en otra época que nos aporta información ficticia de los antepasados del lugar junto con una trama moderna de edificación que podría ser inventada más otro mapa abstracto que nos conduce a un futuro igual de incierto. Todas ellas son fruto de la imaginación que se mueve por intuiciones pero que genera propuestas reales que se puedan adaptar mejor a la *realidad* que las generadas directamente a través de la *realidad* misma.

Este tipo de ejemplos proporcionan posibilidades a la hora de actuar en el territorio. No se trata de un nuevo modelo de imposición de arquitectura a la hora de generar proyectos contemporáneos singulares, sino de cuestionar su presencia en el contexto, proporcionar autonomía en el propio proyecto, en su desarrollo con su entorno exterior y su espacio interior. No solamente tiene que ver la ilusoria unidad temporal, también forma relaciones con otro tipo de diagramas. Por ejemplo se puede superponer mapas de diferentes escalas con el fin de encontrar un punto de registro común y lograr descubrir significados ocultos que podrían estar latentes en los mapas. Incluso se puede ir más allá, como pasa en el proyecto de *Romeo and Juliet*.

Romeo and Juliet

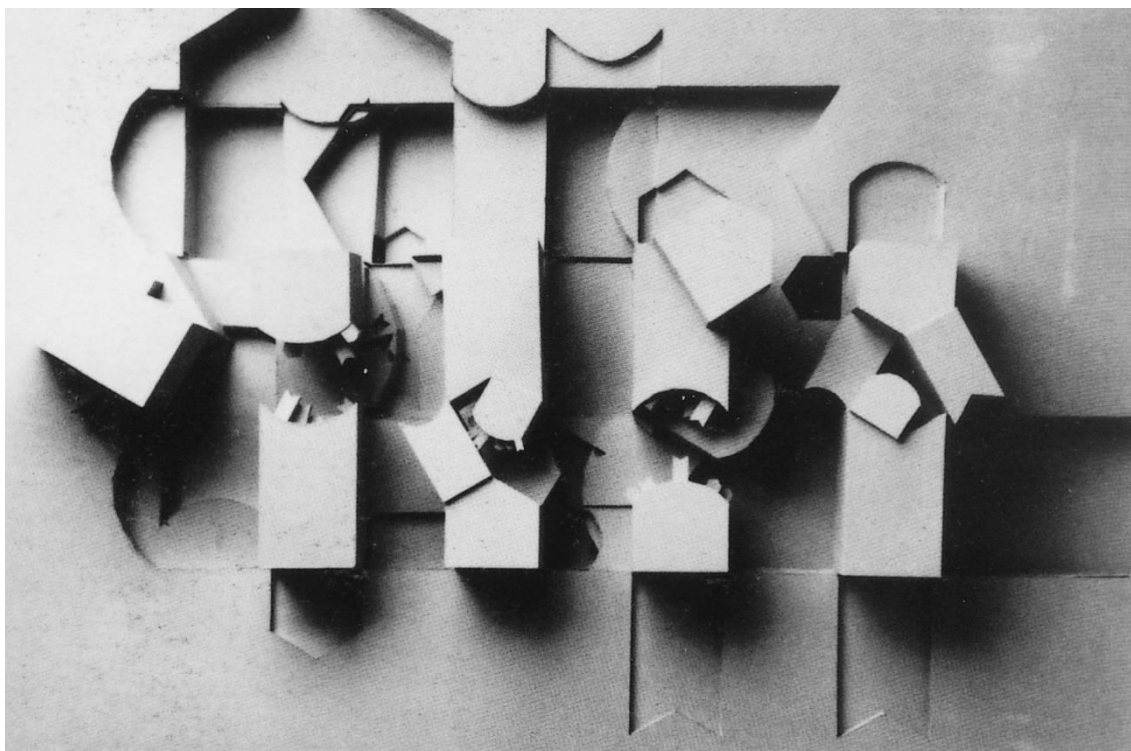


(Fig. 14)

El proyecto de *Romeo and Juliet* (Fig.14), fue desarrollado para la Bienal de Venecia de Aldo Rossi en 1986. En el proyecto, se realiza la superposición de diagramas de tres narraciones distintas del cuento, ya que la historia tiene tres versiones, la última de las cuales fue escrita por Shakespeare. En cada una de las versiones, los personajes de Romeo y Julieta se mantienen estables, pero cambian los acontecimientos que les suceden. Estas ficciones se trasladan a sitios reales. En Verona, uno puede visitar la casa de Romeo, la casa de Julieta e incluso su tumba. Pero es el paso del tiempo quien ha inventado estos sitios reales procedentes de la ficción. El proceso para el proyecto de la Bienal empezó con la

superposición de la casa de Romeo en Verona con el castillo de Romeo, y la casa de Julieta con el castillo de Julieta. Esto conllevaba tener que cambiar las escalas para conseguir la superposición. Y cada diagrama tenía una escala distinta para cada narración. Entonces las tres distintas escalas de diagramas fueron registradas en tres puntos distintos, donde su superposición producía nuevas narraciones donde cosas diferentes de cada versión podían ser leídas. Los tres resultados fueron modelados a distintas escalas, presentando más narraciones para ser leídas.

Frankfurt Biocentrum



(Fig. 15)

En el proyecto del Frankfurt Biocentrum (1985) (Fig.12 y 15), un nuevo edificio para la Universidad de Goethe en Frankfurt, los diagramas siguen otra estrategia totalmente distinta a la del proyecto de Romeo y Julieta. Mientras que los textos de la leyenda albergaban el contenido y el contexto del lugar donde se desarrollaba el proyecto, en el caso del Biocentrum, los textos utilizados eran funcionales, totalmente particulares al edificio en cuestión. Se utilizaron diagramas de cadenas de proteínas y otras especificidades biológicas. Estos diagramas mostraban una geometría compleja y difícil de reconocer para su función original. Estaba totalmente desligada del lugar donde se ubicaba y de su contexto espacial. De manera que toda la información que contenía este tipo de diagramas científicos, dotaban la geometría compleja del edificio de la función biológica de los diagramas que iban a ser estudiados en él. Parecen procedimientos surrealistas y poco admisibles, pero demuestran como la ficción también tiene un papel importante en el desarrollo del pensamiento arquitectónico que se desenvuelve en el lugar.

El diagrama, a través de una deconstrucción permanente de la presencia, no consigue explicar la realidad del lugar, sino más bien se convierte en un cuestionamiento de la presencia del proyecto con su contexto. Cuando el lugar como espacio reconocido se desplaza, se abre a un espacio vacío que puede ser llenado de nuevo. De manera que cuando se expone a un proceso de desplazamiento, lo que queda es siempre una huella o un residuo del lugar. El diagrama como potencia de anulación de lugar en el espacio, se convierte en trazas del nuevo emplazamiento. En un lugar ficticio que permite desarrollar nuevas posibilidades de apropiación de la *realidad* sin estar oprimida por ella.

Con estos ejemplos y los de *Roma Interrotta*, podemos entender la importancia de este tipo de ejercicios ficticios en la arquitectura. No solamente proporcionan reflexión teórica sobre el desarrollo de la arquitectura actual, sino que también ayudan en el proceso de proyectar construcciones que van a ser ejecutadas en la *realidad*. Pero no únicamente sirven los planos y los diagramas para mejorar el mundo donde vivimos, también sirve la escritura. Dejando aparte las imágenes gráficas extraídas de los ejemplos anteriores, vamos a ver el poder de la narración en conjeturar nuevas maneras de pensar la arquitectura.

News from Nowhere

William Morris, consagrado arquitecto inglés del siglo XIX, basó todo su trabajo en la artesanía de los objetos que definían el día a día de los ciudadanos. Durante gran parte de su vida, Morris se preocupó intensamente en preservar las artes y oficios medievales renegando de las modernas formas de producción en masa. A diferencia de los dos ejemplos anteriores, el arquitecto no ideaba utopías ficticias a través de nuevas propuestas representadas gráficamente o a partir de diagramas, sino a través de la narración escrita. Después de todo su trayecto como arquitecto y artista, a los 56 años, escribió la novela *News from Nowhere* (Noticias de ninguna parte). Obra en la que expresa su voluntad de creer en una sociedad totalmente desapegada del sistema capitalista donde su trabajo artesanal gana a la industria desbocada de su época.

Noticias de ninguna parte o una era de reposo

News from nowhere, que es su título original, es un libro clásico escrito en 1890. Morris combina en su relato la ciencia ficción con la utopía socialista de la época. La novela empieza con el sueño del narrador, William Guest, que queda dormido al regresar de una reunión de la *Socialist League*. En el sueño, el narrador se despierta para encontrarse a sí mismo en una sociedad futura basada en la propiedad común y en el control democrático de la producción. La historia se sitúa en su ciudad, Londres, doscientos años más tarde, en el siglo XXII. En esta nueva sociedad, no existe la propiedad privada, ni sistema monetario. No hay ciudades grandes, ni autoridades, ni divorcios, ni prisiones ni clases sociales. Las escuelas ya no existen y los niños aprenden oficios prácticos a la vez mediante el juego y la participación en la sociedad. Las cámaras del Parlamento se usan para almacenar abono. La fealdad del mundo

industrial ha sido sustituida por un sistema ecológicamente sustentable que descansa en buena medida en la producción artesanal. Esta sociedad funciona simplemente porque las personas encuentran placer en la naturaleza, y por lo tanto, encuentran placer en su trabajo. El libro explora varios aspectos de esta sociedad, incluyendo su organización y las relaciones que se generan entre las personas.

Morris mezcla el marxismo con el romanticismo de la Inglaterra victoriana. Para lograrlo, el narrador, que se convierte en el explorador de este nuevo país en primera persona, es guiado por Dick y Clara, una pareja jovial que desprende belleza por todos lados debido a su felicidad conseguida en esta sociedad sin agobios ni miseria. El viejo Hammond es quién se ocupa de enseñar al narrador el nuevo mundo desde una mirada comunista y romántica a la vez. La historia se desarrolla en un viaje por el Támesis, que es a la vez un viaje a través de la sociedad transformada por la revolución y la búsqueda de la felicidad. En su transcurso el narrador encuentra a Elena, una mujer de clase obrera emancipada en el socialismo y de espíritu libre, que será la novia deseada que no puede conseguir.

El libro ofrece respuestas de Morris a una serie de objeciones frecuentes al socialismo, y debajo de sus líneas se entiende que el socialismo implicará no sólo la abolición de la propiedad privada, sino que también las divisiones entre el arte, la vida y el trabajo. Por ejemplo, a diferencia de las creencias comunistas en que el trabajo es un mal que la sociedad querrá evitar, Morris, en el libro, define el trabajo como placentero y lo reduce a la cantidad necesaria que debería de ejercer cada trabajador. Según Ruth Levitas, el rechazo de Morris al capitalismo empezó como repudio estético a la fealdad absoluta de la arquitectura y de los artefactos victorianos. Morris desarrolló sus propias teorías sobre las relaciones entre la producción artística y su fundamento social, declarándose socialista. Por eso en su obra, el tema central es el trabajo como placer, y donde la separación entre trabajo manual y trabajo intelectual ha sido superada. Es un sueño del que Morris despierta a la *realidad* del capitalismo industrial y de la lucha política. La alternativa de Morris implica la combinación de trabajo manual e intelectual que caracteriza la producción artesanal, pero también la abolición simultánea de la producción de mercancías, ya que no hay venta ni compra de bienes. Hay mercados, pero son sólo puntos de recolección y repartición.

La función de la forma del sueño no es postular una meta ni elaborar una fantasía compensatoria, sino subrayar el papel de la visión y la voluntad en el proceso de transformación social. El ejemplo de *News from Nowhere* será el que nos proporcionará la manera de abordar el experimento en nuestro laboratorio ficticio. Una vez conocidas las condiciones del nuevo universo, el relato escrito es el que nos proporcionará esta visión del desarrollo social delante una catástrofe topográfica. La descripción de los sucesos nos contextualizará en el trascurso de su desarrollo y nos proporcionará información espacio-temporal. La descripción será fruto de la composición del universo ficticio, sus condiciones

espaciales, su naturaleza y su relación con los seres vivos que la habitan, proporcionarán el proceso del experimento. De manera que el relato cambiará las condiciones del universo inicial, obligando a sus habitantes a amoldarse a las nuevas condiciones y proporcionar soluciones a aquello que les afecte en su vida.

Así pues, estos tres ejemplos que relacionan la arquitectura con la ficción, *Roma Interrotta*, *Diagram Diaries* y *News from Nowhere*, nos van ayudar en la creación de nuestro universo imaginario. Un universo que será ideado de manera gráfica y escrita, asimismo las dos fórmulas se relacionarán en la exposición y complementaran aquello definido que enseñan las ilustraciones con aquello imaginado por el lector. A partir de aquí, los siguientes ejemplos serán únicamente narrativos y nos ayudaran a imaginar el nuevo universo paralelo que se convertirá en nuestro laboratorio ficticio donde experimentar un relato como el de Morris.

3.1.2 Ficción.

¿Qué entendemos cómo ciencia ficción?

Des del principio de la tesis, hablamos de ficción cuando nos referimos a aquello que inventamos y que es fruto de nuestra imaginación. No es algo que se pueda vivir en la *realidad*, pero sí que se puede hablar y pensar como si fuera real. En el apartado anterior hemos visto como los arquitectos trabajan en escenarios ficticios a través de sus planos o diagramas o directamente escribiendo una utopía social a medida. Siempre a través de representaciones gráficas o escritas que permitan expresar esta situación completamente diferente a la *realidad*. Por eso, en la literatura existen tantos géneros distintos de ficción, por su capacidad de expresar aquello que no es real.

La ciencia ficción es un género literario que relata acontecimientos posibles desarrollados en un marco puramente imaginario y que está compuesto de numerosos campos, como la cultura popular. Se dedica a la especulación acerca de las ciencias físicas, naturales, la historia y todo tipo de relaciones sociales. La acción puede girar en torno a un abanico grande de posibilidades cómo viajes interestelares, conquista del espacio, consecuencias de una hecatombe terrestre o cósmica, evolución humana a causa de mutaciones, etc. Esta acción también puede tener lugar en un tiempo pasado, presente o futuro, o, incluso, en tiempos alternativos ajenos a la realidad conocida, y tener por escenario espacios físicos reales o imaginarios. Los personajes son igualmente diversos, pueden ser tanto humanos como imaginarios, pero con claras referencias inevitables a nuestra sociedad.

La ciencia Ficción es más una herramienta que presenta un debate en curso que un cuerpo de escritura a partir del cual se pueda esperar ciertos elementos específicos de la trama. Sus relatos siempre tienen referencias de nuestro mundo conocido y aportan crítica social a través de las nuevas concepciones del escenario que se propone. Las expectativas del lector de ciencia ficción se rigen menos por lo que sucede que por cómo se describe eso que sucede. Su

interpretación es totalmente significativa para el género, ya que los textos son vulnerables a una multiplicidad de interpretaciones, cada una de las cuales produce un paisaje diferente de ciencia ficción.

Así pues, vamos a ver algunos de los ejemplos escogidos para tener de referencia en la creación de nuestro laboratorio ficticio. Son modelos que tratan sobre escenarios nuevos con leyes físicas distintas a las conocidas y con personajes especiales planteados para poder habitar estos escenarios imaginarios. A través de estos tres relatos después podremos afrontar el experimento en nuestro laboratorio.

Planilandia

El libro trata sobre la descripción de un universo espacial de dos dimensiones. Una realidad bidimensional con longitud y anchura, pero no altura. Un universo donde se describe cómo la geometría de sus habitantes se desenvuelve en una situación plana y cómo se relaciona o distingue con el resto de habitantes del espacio bidimensional. Es un ejemplo ficticio que nos ayuda a entender cómo se desarrollaría nuestro comportamiento en una situación con una dimensión espacial de menos, pero que no nos afectaría en nuestro día a día, ya que sería imposible tratar de figurar la altura en unas circunstancias como esas. Es un ejercicio de imaginación que pone en cuestión nuestra manera de entender el espacio y que abre la posibilidad de pensar en otro tipo de universos distintos al nuestro y que ayudan a reconsiderar nuestra realidad.

En el libro, con intención de suprimir la veracidad de aquello que llamamos *realidad*, contrapone al protagonista en dos universos de distintas dimensiones espaciales al suyo. Primero sueña en un universo unidimensional. Una línea donde sus habitantes pueden ir para delante y para atrás, pero no hacia la derecha o izquierda. Para los habitantes del espacio de una sola dirección, les es imposible entender que sería avanzar hacia la derecha e izquierda y siguen ensimismados en su *Linealandia*. Aquella testaruda posición de la raya que lo habita, pone de malhumor al protagonista, que después va a tomar su propia medicina. Un visitante de *Espaciolandia* le muestra cómo es su *realidad* tridimensional. Aprendida la lección y aceptando como ciertas sus experiencias a través de las dimensiones, el protagonista llega a la conclusión de que pueden existir universos incluso con más de tres dimensiones espaciales. Podría ser un número infinito imposible de comprender pero que podría existir. Es algo que al visitante tridimensional le parece imposible, pero el protagonista ha aprendido a aceptar como posible aquello que no es capaz de entender.

Puede que la *realidad* haya contaminado nuestra capacidad de pensar aquellos hechos que no pueden ser posibles en la naturaleza. Aceptamos todo aquello que nuestros sentidos verifican, menospreciando eso que se nos presenta sin explicación real. Pero nuestra capacidad de percepción del entorno es limitada y por eso la imaginación es fundamental para su entendimiento. Al igual que el protagonista de *Planilandia*, tenemos que aceptar que ocurren

situaciones fuera de nuestro alcance intelectual, pero aunque sean imposibles de entender, existen y pueden ser aprovechadas. Por eso es tan importante la ficción en este tipo de cuestiones, lo que la *realidad* no permita descifrar, que lo haga la ficción, y esta lo hace con infinitas posibilidades de afrontar nuestras dudas, y todas ellas pueden ser válidas.

En *Planilandia* se demuestra como una situación ficticia puede ayudarnos a entender, o al menos a no despreciar, la posibilidad de existencia de más de tres dimensiones espaciales en aquello que consideramos *realidad*. Una historia ilusoria que intenta responder cuestiones humanas sobre nuestra relación con el espacio que nos acoge. Preguntas que siempre han permanecido en el tiempo debido a la dificultad de encontrar respuestas que proporcione la misma *realidad* donde vivimos. Por eso tenemos que despegarnos de ella para buscarlas en otros universos ficticios, donde siempre quedaran, a pesar de nuestra intención de evitarlo, huellas de la *realidad*. De esta manera no dejamos de tenerla en cuenta, sino que la deformamos para poner el foco de atención en aquello que nos interesa.

La Ciudad y la Ciudad

La obra se basa en una trama policiaca que se desarrolla en una ciudad entramada por dos ciudades distintas. La singularidad de esta ciudad dual despierta a partir de un asesinato producido en una de las ciudades. Pero su cuerpo es encontrado en la otra, a pocos metros del crimen. Lo que importa no es el desplazamiento mínimo del cadáver, sino su cambio de comunidad organizativa. Este hecho sacude todo el entramado diferencial de las dos ciudades, ya que son totalmente distintas. Se distinguen por poseer idiomas y culturas diferentes, con sistemas políticos y económicos distintos. Se trata de dos ciudades que comparten coordenadas pero el viaje de una a otra requiere el uso de pasaporte, es un viaje internacional. Eso hace que su funcionamiento organizativo varíe y que sea un problema a la hora de resolver el caso. Pero la dificultad no empieza solamente entre las diferencias de las instituciones que pueden imposibilitar el acuerdo, sino que a sus habitantes les es prohibido ver o escuchar la otra ciudad. Sus ciudadanos aprenden a desverla y desoírla desde que son pequeños y lo asumen con toda cotidianidad. Pero si alguien rompe el límite entre el tejido de las dos ciudades, aparece la Brecha, un poder superior al de cualquier institución que se encarga de hacer desaparecer al culpable. No se sabe muy bien como lo consigue ni donde se encuentra, pero se trata de una tercera comunidad que controla las fronteras entre las dos ciudades. Es aquella entidad que mantiene la identidad de cada urbe.

Excelente metáfora del comportamiento de la mayoría de ciudades de hoy en día que están compuestas no solamente de dos ciudades, sino de todas aquellas que se pueda imaginar. Pero no se trata de una ciudad dividida en dos, sino dos ciudades totalmente distintas entramadas en el mismo espacio. Parten del mismo origen, las dos formaban parte de la misma ciudad hasta que en algún momento remoto se singularizaron en dos ciudades distintas. Pero su ruptura no consiste en barreras físicas que ordenan el espacio, sino en límites comunicativos que se mantienen diferenciados en su día a día. En la ciudad y la ciudad, no es

la visibilidad sino la invisibilidad del otro la principal herramienta de construcción de identidad y comunidad. La sociedad de cada una de las ciudades sabe cómo dejar de ver, incluso percibir su otra ciudad sin uso de elementos arquitectónicos que lo hagan.

Esta imposible trama de ciudades se consigue a través de su narración. Físicamente es muy difícil de entender la situación en la que viven sus ciudadanos, pero la interpretación del texto que describe el acontecimiento, permite a nuestra imaginación hacerse una idea del que está sucediendo y como este puede ser más real que lo que pueda apreciar nuestros sentidos. Por este motivo, vamos a apoyarnos de la narración escrita en las dualidades que se produzcan en el laboratorio ficticio.

Los viajes de Gulliver

Emplazado en una época remota donde las potencias europeas luchaban en descubrir lugares desconocidos del mundo, un personaje ficticio inglés, halla una serie de parajes totalmente distintos al de su tierra natal. La mayor parte de los descubrimientos se producen por casualidad, ya que son fruto de distintos accidentes que ha sufrido en sus travesías navales que tanto le gustan. El protagonista de las aventuras, el capitán Lemuel Gulliver se encuentra en situaciones paradójicas: es un gigante entre enanos, un enano entre gigantes y un ser humano avergonzado de su condición en una tierra poblada por caballos sabios que son más humanos que los propios hombres. Unos viajes extravagantes que se encuentran a medio camino entre la *realidad* de su Inglaterra y la ficción de los lugares extraordinarios que descubre.

Jonathan Swift hace una sátira feroz de la sociedad y la condición humana, camuflada como un libro de viajes por países pintorescos. Se trata de un libro que puede ser leído tanto en colegios de primaria como por importantes intelectuales. La ficción deja de ser un género infantil para poder ser utilizado como herramienta para tratar temas de la *realidad*. Esto se consigue a través del protagonista, que su conocimiento y su manera de ser es la misma que la del lector, pero queda contrastada respecto a los lugares asombrosos que visita. Mediante su punto de vista, explica todo aquello que le rodea en sus nuevos territorios de acogida. La comparación con su país es inevitable y con ello puede deducir una serie de conclusiones que van moldeando su forma de ser.

Con estos tres ejemplos vamos a poder idear y afrontar el experimento del laboratorio ficticio, como se verá en los siguientes capítulos. Pero antes de saber cómo va a ser este proyecto imaginario, tenemos que entender que es un laboratorio y como funciona. Por eso, a continuación vamos a explicar que necesita un laboratorio ficticio para ser entendido como tal, y como se va a comportar su experimentación.

4. Laboratorio ficticio.

4.1 Definición del concepto de laboratorio.

Para entender qué es lo que queremos hacer en el universo nuevo imaginario como laboratorio de experimentos que nos permita complementar nuestro mundo con el ficticio, es necesario saber en qué consiste un laboratorio. Existen muchos tipos distintos según su especialización. Algunos pueden ser más científicos que otros, incluso pueden ser más subjetivos de lo que pensábamos en un primer contacto, pero vamos a indagar sobre la base del concepto de laboratorio. Nuestro laboratorio ficticio aborda la producción de un universo imaginario a través de tres partes importantes en cualquier laboratorio de otra índole.

Condiciones de trabajo.

En primer lugar, es imprescindible crear unas condiciones de desarrollo determinadas, en este caso ficticias, para poder establecer hechos científicos que puedan ser luego comparables. Estas condiciones deben estar reguladas y normalizadas de modo que se pueda asegurar o suponer que no se producen influencias extrañas, a las conocidas o previstas, que alteren el resultado. De manera que será necesario un control en el desarrollo del nuevo universo con la condición de que se origine de manera coherente y con credibilidad. También se debe garantizar que el experimento se pueda repetir, de modo que en cualquier otra ocasión en que el proceso de laboratorio volviera a realizarse, obtuviera el mismo resultado, o muy parecido.

Se tiene que tener muy en cuenta que elementos se van a utilizar para que el desarrollo del experimento funcione y de qué manera serán empleados para no perder todo su potencial. Entonces, son ineludibles unas instrucciones de preparación que funcionen como guía de producción del universo imaginario, como un enunciado que establezca la base de su coherente creación. Según Bruno Latour, el enunciado nos permitirá describir de manera aproximada las diversas etapas de la construcción de hechos, como si un laboratorio fuera una fábrica en la que se producen hechos en una cadena de montaje. Si se construyen los hechos de manera en que la *realidad*, acaba siendo la consecuencia en vez de la causa de su construcción, eso significa que nuestra actividad no se dirige a la *realidad*, sino a esas operaciones sobre el enunciado. Para Brillouin, la información es una relación de probabilidad. Cuanto más difiera un enunciado de lo esperado, más información contendrá. En nuestro caso el desarrollo del universo está totalmente ligado a su enunciado, es su guía de desarrollo, pero el resultado final puede ser completamente distinto y así conseguir información inesperada. A partir de unas leyes ficticias y ordenadas, empezará a surgir el nuevo universo imaginario. Pero su base potencial que permite todo tipo de posibilidades será detonadora de desorden. Una vez conseguido este desorden, podremos actuar como en un laboratorio preconcebido donde se relaciona la idea de creación de orden a partir del desorden. O puede que sea al revés, a pesar del desorden acumulado por las infinitas posibilidades que admite el universo ficticio, representa la creación del orden de nuestro mundo ahora convertido en laboratorio.

Pero tenemos que ir con cuidado con este inminente desorden que nos puede alterar o invalidar el laboratorio ficticio debido a todas las posibilidades posibles que nos ofrece. Para evitarlo haremos caso a Bruno Latour y su contención del ruido que provoca la obtención de datos innecesarios para el experimento. A pesar de las racionalizaciones y reconstrucciones bien ordenadas, la práctica científica real supone confrontar y tratar el desorden completo. La solución adoptada por los científicos consiste en imponer diversos marcos mediante los cuales se puede reducir el ruido de fondo y contra los cuales se puede presentar una señal en apariencia coherente. Por eso, en la naturaleza de nuestro nuevo universo como laboratorio ficticio, le proporcionaremos unas características concretas que sean entendibles a la vez que no limiten las posibilidades de interactuar entre ellas y que serán las que definan las condiciones de trabajo.

Comunidad valorativa.

Una operación puede ser útil o no dependiendo del número de personas que la realicen, el carácter inesperado de la afirmación, la personalidad de los autores y el estilo de ejecución. En consecuencia, no se puede dar por sentada la diferencia entre equipo material y componentes intelectuales de la actividad del laboratorio. Se puede mostrar que el mismo conjunto de componentes pensantes son igual de importantes, y aún más si se trata de un laboratorio ficticio que solo se apoya en aspectos representativos. Por eso es necesaria una comunidad valorativa, para que de crédito a aquello que se experimenta de manera imaginativa y sin datos concretos y demostrables. Sin datos reales pero que no significan que sean menos importantes.

Así pues, es trascendental que haya un grupo validador que confirme el experimento. Es necesaria una comunidad de pensadores con criterio que indiquen la veracidad de la operación. Antes, esta hazaña pertenecía a la nobleza considerada como la única autorizada para verificar el trabajo debido a su clase social. Ahora, y gracias al cambio social en la manera de pensar, el consenso se efectúa entre un grupo de personalidades capacitadas en realizar semejante validación y que construye los procedimientos y protocolos concretos que darán veracidad al ejercicio. El consenso en el enunciado es el que verifica el laboratorio, y en este caso, al tratarse de un laboratorio ficticio, cualquier experimento creado queda justificado y validado dentro del marco de la ficción y como posible ayuda para conseguir algún tipo de orden en la desordenada *realidad* en que vivimos.

Experimento.

Un experimento es un procedimiento mediante el cual se trata de comprobar o confirmar una o varias hipótesis relacionadas con un determinado fenómeno. Para poder llevar a cabo semejante verificación, se trabaja con la manipulación y el estudio de las correlaciones de las variables que presumiblemente son su causa. En nuestro caso, las condiciones ficticias del laboratorio nos proporcionan una cantidad ilimitada de variables con las que poder trabajar

nuestra hipótesis. En un experimento, se consideran relevantes todas las variables que intervienen en el fenómeno, mediante la manipulación de las que son su causa, el control de las variables extrañas y la aleatorización de las restantes. Existen infinitas variables posibles con las que experimentar, así que hay que depurar aquellas que puedan tergiversar el experimento. Es necesario saber cuáles son competentes en el experimento y cuáles no.

Estos procedimientos pueden variar mucho según las disciplinas, no es igual en física que en psicología, mucho más distinto será en un laboratorio ficticio. Los experimentos científicos suelen obtener resultados empíricos y repetibles en cada ejecución. Se extraen datos totalmente objetivos. Pero los experimentos sociales son mucho más relativos, dependen de infinitas conexiones entre variables que proporcionan infinitos resultados posibles en el mismo experimento. Por esto ponemos en alza el valor del experimento ficticio, por su capacidad de proporcionar todas aquellas respuestas posibles de experimentación.

Transmisión de lo experimentado.

Para que la difusión de la investigación extraída del laboratorio sea factible y ayude al intercambio de información con la *realidad*, es necesaria la creación de un lenguaje de representación de lo visto y experimentado. Así se permitirá su comunicación y contraste. Lo más importante en nuestro caso es que este laboratorio inventivo se encuentra en el lenguaje escrito y gráfico, usando como herramientas de representación el dibujo, los fotomontajes y las maquetas que nos ayudan como soporte y en el desarrollo e investigación de una nueva concepción de universo. Para que podamos comprenderlo, seguiremos trabajando con un espacio de tres dimensiones, ya que proporcionará similitudes afines con nuestro mundo y permitirá experimentar fórmulas nuevas de entenderlo.

4.2 Diferencias entre laboratorio ficticio y científico.

La principal diferencia entre un laboratorio ficticio y uno de científico, es que en el primero no se trabaja con resultados empíricos. Todo aquello que compone el laboratorio ficticio, sus condiciones, los experimentos o su valor informativo, es fruto de la imaginación. Pueden ser relacionados con la *realidad* cuando esta haya experimentado algún caso similar, pero nunca podrá determinar la respuesta concreta e irrefutable entre las infinitas respuestas obtenidas, hasta que no suceda en la *realidad*. De manera que nos interesa por su gran oportunidad de obtener todos los escenarios posibles, y no por la obtención de la única respuesta correcta e incuestionable.

Por tanto, nuestro laboratorio tendrá que producir sus propias condiciones ficticias para poderse considerar como laboratorio de trabajo. Estas se obtendrán en la creación de un universo imaginario y paralelo al nuestro, donde se intentará crear elementos básicos poco limitados que permitan la aparición de infinitos fenómenos que admitan la construcción de infinitas posibilidades de experimentación. Las condiciones a imaginar no serán totalmente desvinculadas de la *realidad*, ya que nuestra capacidad inventiva se nutre de todas las

experiencias vividas en nuestro mundo sin darnos cuenta. En el siguiente capítulo es donde vamos a indicar aquellas condiciones que van a desarrollar un universo entero por su coherencia y posibilidad de avance y que producirá nuestro laboratorio ficticio.

Por lo que hace referencia a la comunidad valorativa, no podemos inventarnos una institución que dé el visto bueno, aunque sería lo más coherente con todo el proyecto. El que si podemos adoptar como protocolos a seguir y que nos proporcionen veracidad al proyecto, es la manera en que los físicos representan la *realidad* en la que vivimos. De este modo, su invención de la *realidad* a partir de hipótesis matemáticas, de experimentos empíricos y de ideas totalmente ficticias que ayudan a entender aquello que aún no se puede demostrar, asentaran las bases con las que trabajar las condiciones del laboratorio ficticio y las del resultado de su experimento.

Finalmente, de la misma manera que el laboratorio es ficticio, su experimento también lo será debido a su incapacidad de producir un resultado empírico. Por eso vamos a tener que producir de nuevo con la ayuda de nuestra imaginación, un posible resultado de experimentación del laboratorio ficticio, a través de herramientas como el relato escrito, que permite afrontar el ensayo de manera ficticia y que pueda ser completado a través de la interpretación de su lector. En el siguiente capítulo no solo se explica cómo idear las condiciones del laboratorio sino que también vamos a ver cómo se desarrolla un ejemplo de experimento ficticio del laboratorio.

5. Estrategias de fabricación de la ficción.

5.1 Banda de Moebius.

Desde el principio del trabajo, se piensa en cómo generar un plano infinito de parte del centro de Madrid. Una representación de la idea de infinitas oportunidades o de infinitas comunidades que son generadoras de la ciudad. Se escoge la banda de Moebius por su singularidad como figura geométrica. Una cinta que consta de una sola superficie y un solo borde, a pesar que su imagen bidimensional nos la presenta con dos caras y dos bordes. De este modo al imprimir el plano de la ciudad en una tira de papel y unir sus extremos más alejados, uno de ellos girado 180° al eje de la banda, se le da continuidad a la superficie, pero no al plano. Para conseguir el bucle del plano que nos permita obtener el infinito centro de Madrid, se imprime el plano sobre acetato y con sus extremos redibujados para que coincidan, se une la banda de la manera anterior, obteniendo un bucle del centro de la ciudad (Fig.16). Un centro que se convierte en infinito por su continuo avance entre sus calles. Pero el experimento va más allá, al estar el plano impreso sobre un soporte transparente, se ve una continuidad de ciudad de reverso y anverso, a pesar de ser la misma superficie.



(Fig. 16)

Desde un lado de la superficie se puede observar que pasa en el otro lado, pero que es la misma cara y su reverso a la vez. Dos cosas distintas que forman parte de la misma superficie. Son como dos universos paralelos con la misma importancia a la hora de generar trama urbana. Situaciones distintas que están condenadas a entenderse y respetarse. Las posibilidades del nuevo plano son inabarcables, el centro es un sinfín de lugares continuos como lo es su referencia real. Pero no deja de ser una simple representación abstracta de la

ciudad. Abstracta si la relacionamos directamente al estado físico real del que partimos, pero, menos alejada de sus relaciones espaciales y sociales que la integran. ¿Qué pasaría si el centro de Madrid fuera realmente una banda de Moebius? Es una invención difícil de responder debido a su distinto contexto. El centro de Madrid es así en la realidad porque, entre infinitas otras cosas, las leyes físicas hacen que sea así. En el mundo donde nos encontramos no es posible físicamente una ciudad diseñada con estas características. Los arquitectos tenemos que trabajar aprovechando las leyes físicas que nos proporciona nuestro universo o al menos la parte donde vivimos. Entonces, ¿Cómo se habitará una banda de Moebius en otro universo paralelo? La cuestión se genera en referencia de que aceptamos, como se explica en el primer capítulo, que en algún universo paralelo existe una banda de Moebius habitada, y por tanto, la única manera de afrontar la cuestión es a través de la ficción.

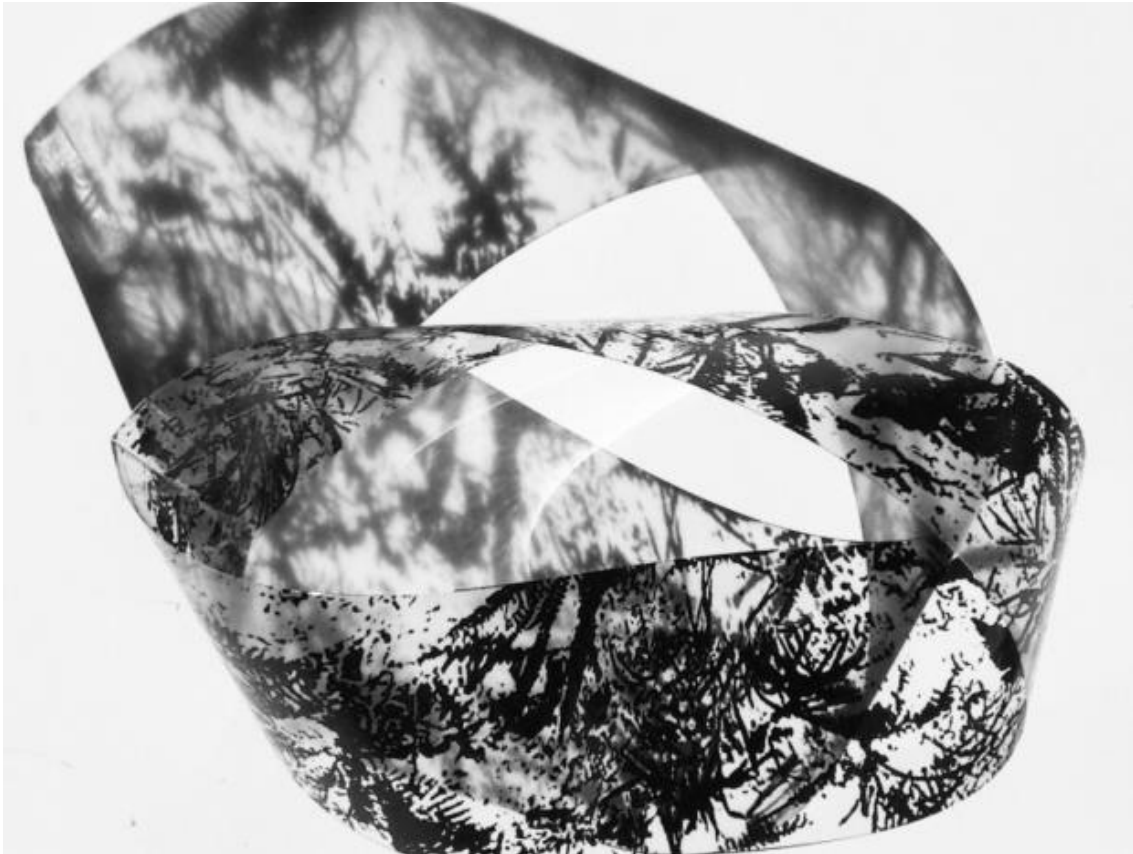
Para ello, vamos a desarrollar un laboratorio de pruebas ficticio que nos ayude a experimentar con este universo paralelo de banda de Moebius. Primero de todo, tal y como se explica en el capítulo anterior, necesitamos un enunciado apartado de la realidad y generador del laboratorio. Partimos de la idea de una banda de Moebius habitable, pero para ello es inevitable imaginar sus distintos componentes y sus leyes físicas que proporcionen la posibilidad de vivirla. ¿Cómo es la naturaleza de la banda? ¿Cómo aparecen sus habitantes? ¿Cómo se desarrolla la relación entre los habitantes y su entorno a lo largo del tiempo? ¿Cómo evolucionan las sociedades que la habitan? Todas estas cuestiones deberán ser resueltas en las condiciones que proporcionemos a nuestro laboratorio. Una vez definidas podremos empezar a experimentar en el nuevo universo ficticio.

5.2 Ideación y formación del universo ficticio moebiano.

(Se acompaña el apartado con el libro explicativo del universo ficticio: “Cuaderno de Moebius”)

Es completamente difícil idear un universo nuevo ajeno a cualquier ley física reconocida anteriormente por las personas. Pero podemos aprovechar nuestra imaginación para la reproducción de un universo distinto. Pensar en la naturaleza del nuevo universo significa consolidar las distintas leyes físicas imaginadas en un conjunto coherente de posibilidades. Y para aprovecharnos de la situación, pensamos en aquello que incorpore lo infinito, como los infinitos universos paralelos posibles. Por eso, nuestro nuevo universo ficticio es una banda de Moebius.

La banda es un elemento fácil de reproducir en un espacio de tres dimensiones. Es tan fácil como unir una cinta de papel por sus extremos, pero uno de los dos girado 180° sobre su eje, de manera que coincidan sus caras opuestas. En este momento obtenemos un lazo continuo. Una superficie de una sola cara y un solo borde infinito. Aunque aparezcan dos bordes, un anverso y un reverso en la figura, su totalidad solo consta de una cara y un borde.



(Fig. 17)

Naturaleza de la banda.

Así pues, tenemos un elemento que habitar donde sus pobladores pueden vivir a la vez en los dos lados de una misma cara. Una superficie única pero que al mismo tiempo permite distintos escenarios de interacción simultánea, como universos paralelos. Para aumentar esta interacción entre los dos lados de la misma cara, la banda es pensada como una membrana transparente en algunas de sus partes y con otras de opacas como refugio del reverso. La banda se puede entender en un espacio de tres dimensiones, pero vista en dos dimensiones, como objeto plano, es más difícil de comprender. Además, añadimos como atmósfera, una nebulosa estelar que actúa como niebla donde se pueda proyectar su silueta. La mezcla entre la banda tangible, su reverso y su proyección enmarcados en una misma imagen plana, produce gran confusión y proporciona complejidad al nuevo universo (Fig.17). Pero la atmósfera no solamente presta a la confusión, sino que también alberga el clima que proporciona vida a la banda. Para que la vida pueda aparecer en la membrana transparente, necesita una sustancia genuina que le de esta posibilidad, una sustancia que llamaremos elemento neutro. El elemento neutro, que se encuentra dentro de la membrana, se extiende caprichosamente por la superficie, proporcionando las manchas opacas anteriormente nombradas. Esta sustancia es la que aguarda la posibilidad de existencia de cualquier tipo de ser vivo y que despierta según el granizo estelar. De manera que dejamos la capacidad de ofrecer vida a merced de lo que suceda fuera de la banda. Por lo tanto, es necesaria la

combinación de algo propio con algo externo, una sustancia perenne con algo puntual, para la aparición de vida en la banda.

Una vez presentados aquellos elementos base, que proporcionan todo tipo de posibilidad, emergen distintos ejemplares de seres vivos, materiales o elementos raros a clasificar. Una malgama de posibilidades gracias al comportamiento abstracto de sus dos principales fuentes de concepción. Sus oportunidades se rinden a nuestra imaginación y sus productos pueden ir cambiando o surgiendo dependiendo de la necesidad de diseño. También se piensa en la manera de evitar la relación rápida y física entre reverso y anverso. Para la dualidad de colonización de la banda, el borde se convierte en barrera invisible gracias a las fuerzas opuestas de la membrana. De esta manera conseguimos diferenciar la evolución de sus habitantes entre los dos lados, pero que en realidad es el mismo. En estas áreas de interacción visual, las diferencias entre las dos sociedades de anverso y reverso, serán las que identificaran aquellas peculiaridades de cada pueblo.

A partir de este punto, la representación gráfica de este universo va ganando importancia en su creación. Es necesario dibujar el entorno donde se hallarán los habitantes de la banda, un medio semitransparente que permite observar más allá de sus límites superficiales a la vez de tener a la vista el resto de membrana que se riza en el espacio. Además, su silueta queda proyectada en la pared de la nebulosa estelar de su atmosfera, como si se tratara de una banda paralela. De esta manera, obtenemos una visión tramada entre la superficie física con la proyectada. Un medio que comprender entre lo que es real y lo que es simulado. El acto de dibujarlo ayuda a pensar en el desarrollo de la vida en su medio. Fruto de las sustancias básicas predefinidas, sus seres vivos pueden desarrollarse igual que los de nuestro mundo. Pero se le da gran importancia a su percepción óptica, debido a la complejidad visual de la trama y a la apropiación que hacemos de las distintas herramientas gráficas a nuestro alcance como instrumento de representación del universo ficticio.

Aparición de los moebianos.

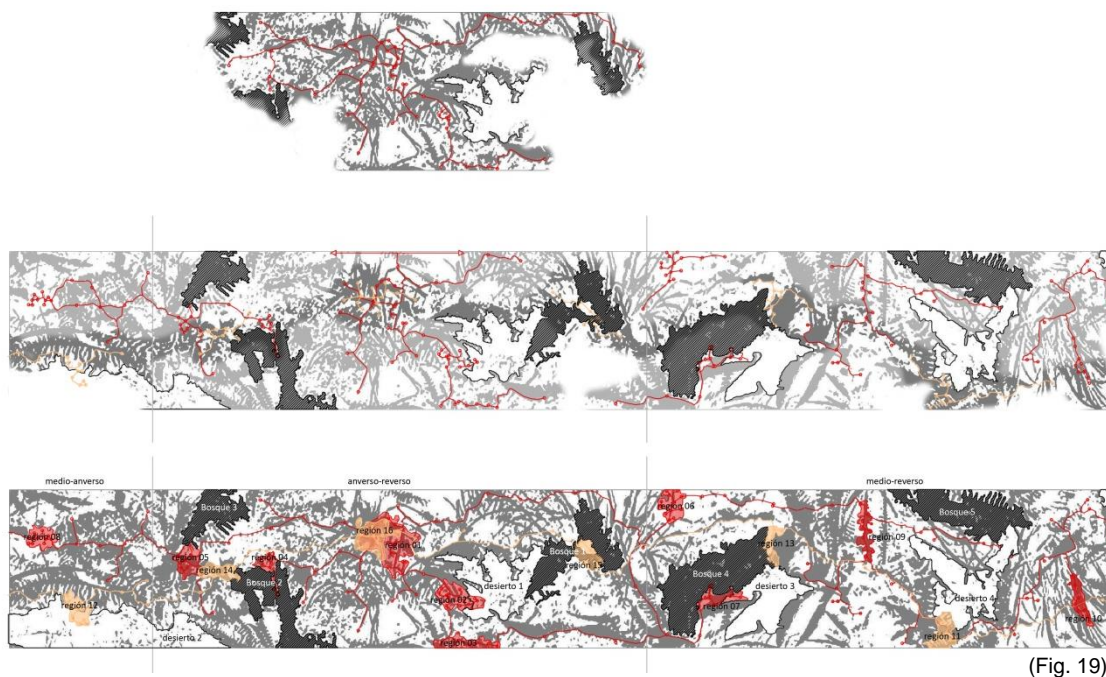
Otro de los capítulos de nuestro nuevo universo trata sobre los habitantes que mejor se adaptan con el medio, los moebianos (Fig.18). Con directa semejanza a los seres humanos, los moebianos son seres especiales fruto de la colisión entre el elemento neutro y un tipo de granizo estelar raro. Esta rareza hace que sean individuos distintos al resto de los seres vivos y de borrosa aceptación sobre su creación. Fruto del dibujo, estos seres surgen de una silueta rasgada, lo menos definida posible, que pueda seguir sumando posibles características moebianas en el futuro. Se les proporciona unas manchas oscuras en la cara para enfatizar su capacidad de visión, pero todo tipo de rasgo identificativo se traza borroso y sin detalle. También aprovechamos el hecho de que sean seres desgarrados para utilizarlo como elemento que forma parte de su apareamiento y así dar más credibilidad a su diseño.



(Fig. 18)

La reproducción de los moebianos la distinguimos de la nuestra por su inexistente atracción sexual. El máximo placer que pueden alcanzar se lo proporciona el elemento neutro de su entorno. Esto hace que estén más ligados en el medio que habitan y que tengan que saber equilibrar su relación placentera para no acabar muertos. Como dependen de esta sustancia vital, tanto el exceso como la carencia de elemento neutro es capaz de acabar con ellos. Esto hace que estén totalmente ligados a su ecosistema y que todo lo que suceda en la banda les afecte. Así pues, la necesidad de reproducción de los moebianos es básicamente por estética, como comportamiento normalizado en su sociedad a modo de continuación de la especie, pero no es un instinto natural, ya que su reproducción se podría conseguir en un hipotético caso de granizo moebiano nuevo. Esto no les diferencia tanto de nosotros, ya que vivimos en un periodo donde distinguimos el placer sexual de la necesidad de reproducirnos. Pero lo importante de este hecho es que la vida de estos habitantes y sus placeres sensoriales más básicos dependen directamente de su entorno. Así conseguimos destacar el carácter de relación entre los moebianos y su banda que es la que queremos analizar y relacionar con nuestro mundo.

El transcurso del tiempo en el nuevo universo.



(Fig. 19)

Una vez imaginada la naturaleza, todo su potencial de posibilidad y la formación de sus habitantes más significativos, es hora de pensar en el tiempo (Fig.19). En este universo también transcurre el tiempo, sería prácticamente imposible imaginarlo sin él, y este contribuye en la evolución de los pueblos. Decidida la ubicación de la aparición casi milagrosa de los moebianos, primero de todo, tenemos que dejarles que dominen todo aquello que el elemento neutro les pueda suministrar. Saber cómo cultivar alimento, plantas medicinales, amaestrar animales, trabajar con los materiales constructivos, etc, para tener protegida su supervivencia. Una vez controlada la parte de su estabilidad, los moebianos pueden emprender la exploración física de la membrana que habitan. No es nada nuevo para ellos, ya que saben observar su figura en el cielo, incluso pueden identificar la geometría completa en su proyección, pero sienten atracción de saber qué es lo que ven más allá. La exploración que emprenden, les permite descubrir ubicaciones nuevas para un buen desarrollo de su vida en comunidad. Las distancias entre los distintos pueblos contribuyen en diferenciar sus respectivas evoluciones, que son acrecentadas debido al desvanecimiento de su pasado. El elemento neutro proporciona productos que se pudren y mueren cuando no están en contacto con él. Sin embrago, mientras permanecen conectados, su crecimiento es cambiante y por tanto, no hay manera física de poder guardar los objetos más significativos que formaban parte del pasado.

Así pues, nos encontramos delante de un tiempo que amplía las diferencias entre moebianos a la vez que va borrando su pasado. La única manera de conocer sus orígenes es a través de la transmisión oral entre habitantes, ya que ellos sí que tienen memoria, pero toda la información que almacenan es tan efímera como ellos mismos. Con esto lo que conseguimos es significantes diferencias entre las distintas sociedades moebianas. De esta manera lo que

queremos conseguir es argumentar las diferencias de apropiación del medio de las distintas zonas de la misma cara. Así, a lo largo del tiempo y de su expansión por la banda, cuando consigan encontrarse en algún punto de los dos lados de la misma cara, la visión entre ellos será de seres con caracteres y tradiciones completamente distintas en un mismo lugar. Un reencuentro de angustia pero a la vez de curiosidad de su reverso que es totalmente diferente a ellos.

Distinción entre culturas.

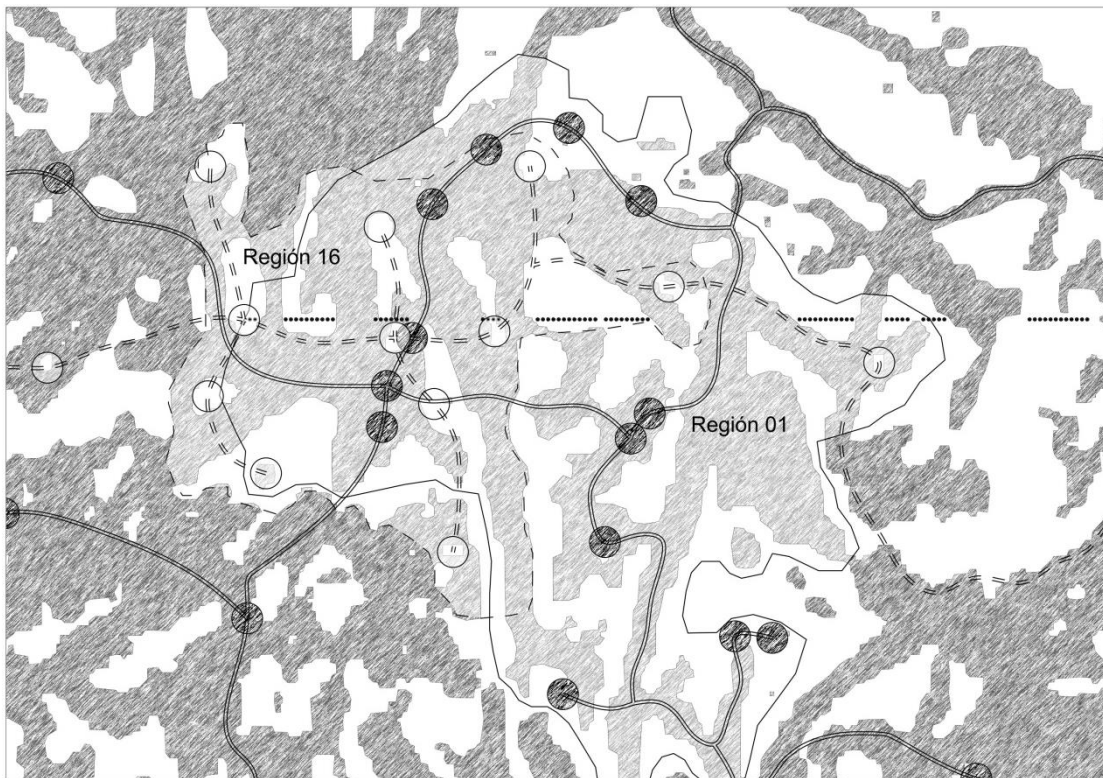
Para un mayor contraste entre culturas, se dibujan las distintas regiones que podrían nacer en algunas partes de la banda. Dependiendo de la cantidad de elemento neutro que haya en su alrededor o de su posición en la membrana, se distinguen entre bosque, desierto, campo y borde. Así conseguimos distinguir entre las culturas de los pueblos que colonizaron la banda y les obligamos a relacionarse entre ellos a pesar de sus diferencias o debido a lo nuevo que pueden aportar. No se trata de numerar los individuos y conseguir una cantidad semejante a la que habita nuestro mundo, sino que nos interesa la proliferación de distintas estirpes que nos proporcionen diferencias a estudiar y relacionar entre ellas y en relación a nosotros. Un mundo nuevo repleto de culturas que en lugar de habitar un planeta habitan una banda de Moebius, con todo lo que ello conlleva. Aquellas singularidades de las zonas donde se establecen son aquellas que les identifican con el territorio y su relación con el medio. Tal y como sucede entre las diferencias culturales de la relación humana con el mundo.

Así pues, hemos trabajado con un universo ideado a medida para poder cuestionarnos temas que aún no existen o para poder reflexionar sobre acontecimientos sin explicación. De manera inconsciente, la semejanza entre los moebianos y nosotros permite hacer experimentos en ellos sin que los grandes periodos de tiempo sean un problema, ni el futuro desconocido y así se convierte en interés de reflexión para la realidad. Es un laboratorio ficticio que permite experimentos ficticios, pero al igual que la práctica utópica descrita en el capítulo 2, proporciona posibilidad de nuevas maneras de pensar la *realidad* y potencia de encarar el cambio a una mejor relación con el medio. Es un universo diferente con leyes físicas propias no intercambiables pero que se escriben en el mismo lenguaje. Se trata de un laboratorio que podría alterar la manera de comprender nuestro mundo, poniendo en cuestión todo aquello que es aceptado como inamovible aportando mejoras en ciertas cuestiones. Con el laboratorio ficticio, se pueden modelar las situaciones jugando con tiempos más reducidos, de manera que no hace falta la investigación de generaciones o sacar conclusiones de la arqueología que proviene de tiempos remotos. Permite anticipar el futuro, que es ficticio, y tomar correctas decisiones. Hay muchas cosas que nos faltan por conocer en nuestra relación con el medio y que las podríamos descubrir en un universo paralelo ficticio, pero que, según la teoría del multiverso, si es posible de imaginar, existe.

5.3 Experimento en el laboratorio ficticio.

(Se acompaña el apartado con el libro del experimento: "Relato moebiano")

Una vez detallada la situación en la que se encuentra el nuevo universo imaginario, cómo es su naturaleza, cómo son los moebianos que la habitan, su historia, etc, ya tenemos consolidado el laboratorio ficticio. Ahora llega el momento de experimentar en este nuevo espacio de trabajo. Un lugar ficticio que nos proporcionará un experimento ficticio. Por eso, el ejercicio se basa en un relato narrativo, acompañado de una serie de mapas para situar al lector, que pone en juego todos los componentes de este laboratorio. Es un relato moebiano.

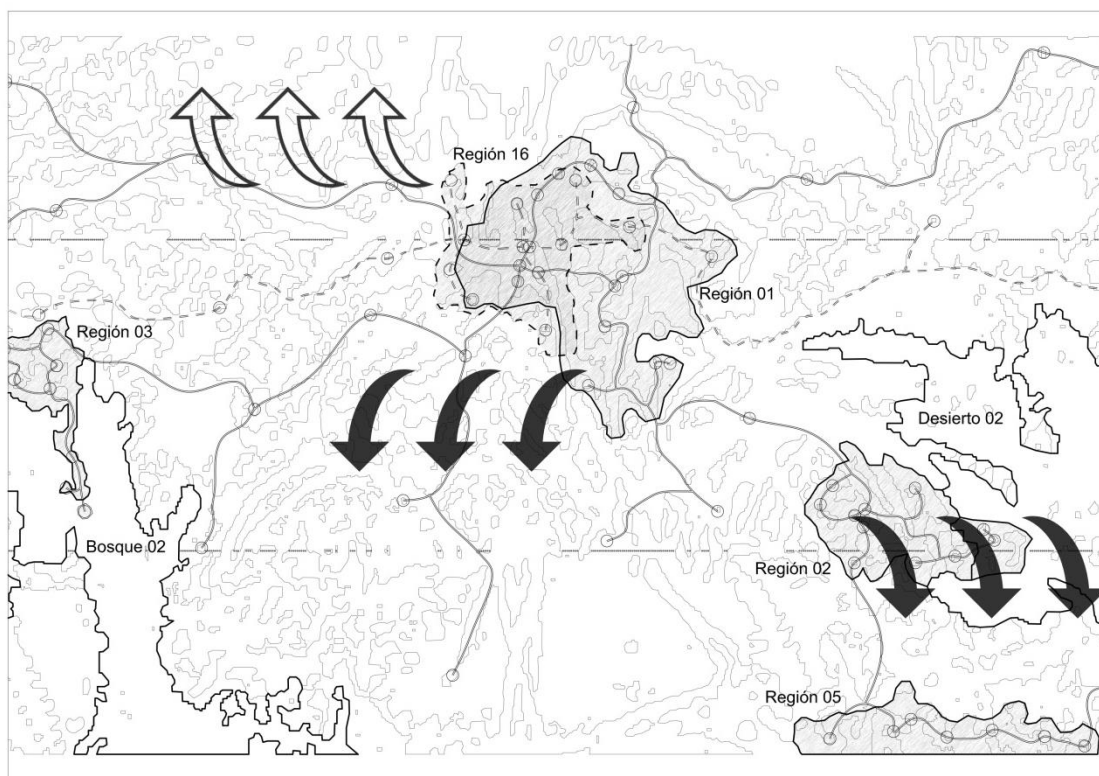


(Fig. 20)

Para empezar, necesitamos un acontecimiento que afecte a la naturaleza de la banda. Un suceso que cambie la manera de ser del universo preestablecido para poder desarrollar su adaptación en una nueva situación. Este nuevo escenario obligará a sus habitantes a reestablecer sus relaciones con su medio y a adoptar decisiones entre las distintas comunidades moebianas. Será un desorden de aquello que había estado funcionando hasta entonces y que llevará al caos, donde los moebianos tendrán que volver a ordenar para permanecer en el estado inicial de la membrana.

Por ello, en este experimento literario, se formula una serie de agujeros en la banda, colocados de una manera precisa y que nunca antes habían aparecido en semejante estado (Fig. 20). Una situación que descoloca a sus habitantes, donde se convierten en protagonistas aquellos que se distinguen del resto de moebianos, gracias a sus conocimientos del medio que les envuelve. Por eso, se diferencian varios personajes que son los que tomarán las decisiones

correctas o no, para erradicar semejante acontecimiento. La Liga de los Sabios son aquellos que más poder acumulan en el anverso, y que a falta de la arqueología que no tiene su universo, su conocimiento es fruto de la transmisión oral de sus antecesores. En contraposición a los Sabios, se encuentran los astrónomos, moebianos que entienden la banda a través de las observaciones que hacen del cielo. Sus dispositivos especializados para las observaciones les permiten distinguir la membrana real de la proyectada en la nebulosa estelar. Pueden comprender que es aquello que pasa en otras partes lejanas de la banda y así anticiparse a problemas que podrían surgir de su proliferación. Entre estas dos maneras distintas de pensar, una más idealista y la otra más realista, se encuentra el gobernador. Personaje que se encarga de equilibrar la balanza entre el pensamiento abstracto de los sabios y el fundamentado en la percepción sensorial de los astrónomos, para dirigir al pueblo moebiano del anverso. De manera que proporcionamos en la banda aquello con el que trabajamos en el laboratorio, una dualidad entre la realidad y la ficción cómo consenso de toma de decisiones.



(Fig. 21)

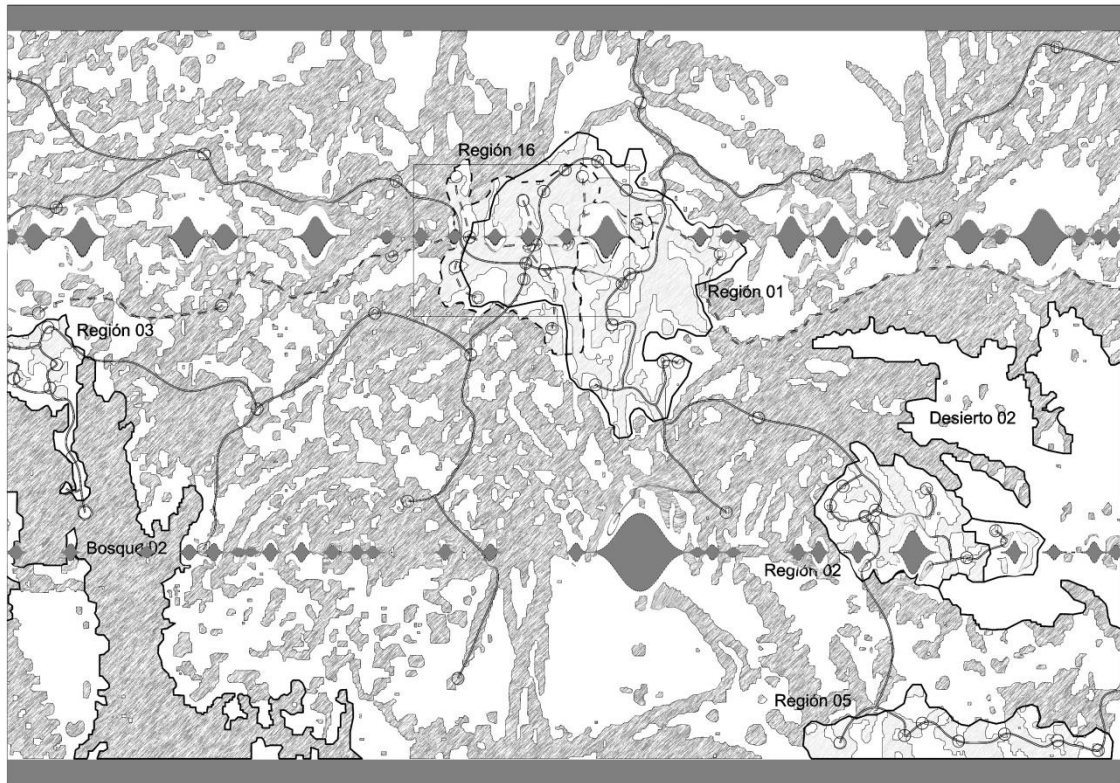
Pero existe otra dualidad mucho más antigua en la banda, la que ha existido durante los últimos tiempos de su colonización, la convivencia entre moebianos y nuevomoebianos (Fig.21). El relato se centra en la parte del anverso, por lo tanto, los nuevomoebianos son los seres extraños y desconocidos a pesar de su semejanza con sus homólogos del anverso. Lo único que les separa es la membrana transparente, pero a pesar de estar en lados opuestos, viven en la misma superficie y están condenados a entenderse o a ignorarse, como es el caso. Es una desconfianza mutua que les provoca angustia, pero sus actividades y su manera de relacionarse con el entorno no dista tanto como se piensan. Las dos comunidades creen en un

dios supremo, pero para los moebianos es Moebius, y para los nuevomoebianos es Listing. La única oportunidad de acuerdo radica en los traductores, personaje ideado para proporcionar esa necesaria comunicación entre las comunidades. De manera que aquellos componentes a investigar en el laboratorio ficticio se centran en las dualidades, en los opuestos que tienen que acordar adecuadas decisiones para poderse salvar de la catástrofe.

La posición del narrador es totalmente externa al relato. En lugar de ser un moebiano quien nos explica su universo, es un narrador humano que lo explica desde nuestro punto de vista. Utiliza ejemplos que entenderíamos en nuestro mundo, incluso palabras escritas, ya que los moebianos se comunican a través de señales. Es aquél elemento que nos proporciona contraste con nuestra *realidad* para ayudar a comprender mejor las diferencias o aquello que es original de la banda. Parece no saber o entender cómo funciona la totalidad de este universo ficticio, incluso en algunos momentos se inventa aquello que no conoce, pero reafirma la situación de que se trata de un relato totalmente ficticio. Una invención que se va convirtiendo en *realidad* a medida que se va desarrollando la narración.

Todo el relato es explicado desde la situación del anverso. El narrador lo relata desde este lado de la superficie, origen de los moebianos donde más tiempo han estado habitando la membrana. De esta manera, se hace énfasis en el desconocimiento de los habitantes del reverso e indaga sobre las relaciones sociales entre las distintas comunidades de anverso, mucho más sectorizadas y organizadas debido a su experiencia e historia en la banda. Tampoco se esmera en la descripción de todos aquellos elementos que componen la banda, todo ello está descrito en el cuaderno de moebius, como laboratorio ficticio que es, pero el relato trata de profundizar en los acontecimientos que se producen en él.

El relato no está pensado de ninguna manera en ser redactado cómo una narración entretenida de ciencia ficción para todo tipo de públicos. Claro que puede ser leído por cualquier tipo de lector, pero los temas de trasfondo están pensados para ser analizados en situaciones de shock. Por eso es un relato que se experimenta en el laboratorio ficticio previamente ideado. El universo moebiano se pone en observación tras cambiar alguno de los elementos que lo componen. Que componen su naturaleza. Una serie de agujeros está partiendo la banda en distintas franjas y este acto nuevo no se sabe cómo concluirá (Fig. 22). Es un acontecimiento que pone en cuestión temas como la ecología, el poder o el relativismo social. La naturaleza de la banda deja de ser aquello que había sido hasta entonces y sus habitantes tienen el deber de reparar semejante disonancia. El poder quedará totalmente desprovisto ante un hecho insólito, tiene que demostrar su liderazgo en la correcta toma de decisiones. Su actuación será determinante en la reparación del quiebro ecológico y social, ya que la organización de las distintas comunidades moebianas también queda afectada por el suceso. El cambio natural es claro y concreto, pero los cambios sociales que provoca son relativos. Dependen de innumerables factores del entorno y de su intuición que puede proporcionar infinitas respuestas y el experimento relata una de ellas.



(Fig. 22)

La situación de colapso permite un análisis de los distintos componentes de la sociedad moebiana en estado de shock. En unas condiciones nuevas que configuran un nuevo espacio en un corto plazo de tiempo. El nuevo panorama obliga el acuerdo entre todas las organizaciones sociales, el anverso y el reverso, las distintas autoridades, etc. El tiempo apremia, el espacio cambia rápidamente y es necesario el acuerdo entre los distintos componentes sociales para tomar una decisión que los libere de semejante situación. Y este acuerdo se consigue gracias al escenario de colapso.

Por lo tanto, experimentamos en una situación de colapso completamente nueva en el laboratorio ficticio que nos desenreda la organización social de los habitantes que viven en la proyectada Banda de Moebius. Los distintos componentes se desenvuelven de una manera u otra según el experimento, según aquello que el autor quiera analizar, pero en este relato se ha enfrentado el problema tal y como se ha escrito.

6. Conclusiones. Validez del laboratorio ficticio.

Llegados a este punto, es necesario recapitular un poco aquellos temas tratados en la tesis. En primer lugar, hemos empezado con la hipótesis física que plantea la existencia de los universos paralelos y que ha abierto la puerta a la posibilidad de que todo aquello que sea imaginable exista. O dicho de otra manera, podemos imaginar todo aquello que ya existe en otro universo. Aceptando esta proposición, se procede a la invención de un universo nuevo ficticio. Un universo cuya finalidad es la de desarrollarse como laboratorio de experimentación que permita abordar la evolución de la *realidad* en la que vivimos. Se parte desde el punto de vista de la física y se completa con la ficticia concepción de otro universo posible.

No es algo nuevo trabajar la *realidad* a través de la ficción. Como hemos visto en los ejemplos del capítulo 3, ejercicios como los de Roma Interrotta han puesto en cuestión la importancia de la arquitectura en el mundo físico, considerando arquitectónico aquellas ideas que quedan dibujadas y que nunca podrán ser ejecutadas. Una documentación gráfica que nace desde la certeza de que no va a ser realizada en la *realidad*, pero que sin embargo se esmera en proporcionar oportunidades reales de cambio y de mejora de la ciudad. A pesar de su valor ficticio, se sigue utilizando como herramienta de reflexión al igual que los diagramas de Eisenmen. Sus análisis, en algunos casos ficticios, le proporcionan información oculta que en ningún caso podría haber sido expuesta a través de los diagramas abstraídos de la *realidad*. La mezcla entre ambas fórmulas invita a una nueva concepción de la *realidad* sin perder aquello existente e identitario de cada lugar o proyecto. Mucho más allá se posiciona Morris con su novela de una nueva Inglaterra utópica. Una vez terminada su carrera de arquitecto artesano, con su afán de diseñar y pensar todo aquello que forma el hogar y alejándose de las máquinas que iban arrebatando la belleza del trabajo manual bien hecho, escribe una narración ficticia totalmente a su medida, que se desarrolla a través de sus ideales más utópicos y difíciles de establecer en la época que vivía, pero que abre posibilidades de futuro que aún no han sucedido pero que afectan al comportamiento del presente.

El paso que da Morris hacia la novela de ciencia ficción nos abre otros ejemplos ficticios, pero esta vez exclusivamente escritos. Son narraciones que más allá de su formato fantasioso e imaginario critican la actualidad de la *realidad*. Pero más que una crítica, proporcionan reflexiones a la vida real a través de la ficción. Ejemplos como los de Planilandia, La Ciudad y la Ciudad y los viajes de Gulliver, nos proporcionan nuevos puntos de vista de ver el mundo, sea por sus reducidas dimensiones espaciales, por su entramado bipolar que confecciona la misma ciudad o directamente por los seres imaginarios que habitan lugares lejanos. Son ejemplos que proporcionan ideas a la hora de confeccionar el laboratorio ficticio, ya que abordan temas relacionados con el universo moebiano. Planilandia presenta la posibilidad de trabajar en un universo con leyes físicas distintas al nuestro pero que sigue tratando temas sociales como en nuestro mundo. La Ciudad y la Ciudad nos proporciona este reconocimiento de las urbes fundadas por distintas ciudades paralelas pero que a la vez es la misma. Una dualidad que nos ayuda a entender el reverso y el anverso del universo moebiano, pero que a

la vez es la misma superficie continua. Los viajes de Gulliver invita a poblar este universo con seres distintos a nosotros y contrastados con los seres humanos a través del personaje principal. Toda una malgama de opciones que llena de infinitas posibilidades el laboratorio ficticio.

A partir de aquí, el universo ficticio puede proporcionar toda clase de cuestiones a explorar respecto a problemas que suceden en nuestro mundo o a preguntas que aquí permanecen ocultas pero que aparecen en el devenir del nuevo universo. Un laboratorio que nos permite desarrollar, a través de nuestras condiciones impuestas, aquello que nos interesa de manera manipulable y específica. Una vez acabado el laboratorio ficticio y presentadas las características del nuevo universo moebiano, se procede al experimento. A partir de un acontecimiento detonador que cambia las características de las condiciones del laboratorio previamente proyectado, se explica su evolución a través de un relato. Se trata de un claro ejercicio de subjetividad, ya que la alteración de los componentes de la ficción depende de nuestro reconocimiento del funcionamiento del nuevo universo y, por tanto, de nuestra capacidad de coordinarlo con el conjunto. El experimento pasa a ser otro distinto si le cambiamos un párrafo, o la sucesión de los hechos. Presenta infinitas posibilidades de relatar el experimento, pero todas ellas son paralelas y forman parte del mismo ejercicio.

Con este ejercicio, comprobamos que el laboratorio ficticio es un modo de laboratorio social. Es un proyecto en el que se puede reflexionar sobre diferentes casos de estudio de la sociedad. La función del experimento es la de poner el proyecto en el futuro, imaginar que le sucede en otro tiempo no vivido. Muchas de las variaciones sociales en sus organizaciones y en sus comunidades dependen de largos periodos de tiempo para ser observables y comprendidas. Con el laboratorio ficticio, el tiempo y el espacio es manipulable a la voluntad de cada investigador y permite acortar estos largos periodos de tiempo, incluso de generaciones, en unos intervalos de tiempo más asequibles.

También permite explorar o recapacitar en algunos temas, sobretudo sociales. En nuestro experimento, se ha abordado el tema del colapso social a partir de un acontecimiento espacial que emplaza a los moebianos a un estado de shock. Se reconoce la complejidad social en la hora de afrontar el problema y como esta está obligada a llegar a un acuerdo. La ignorancia entre pueblos, entre anverso y reverso conduce al colapso. El no reconocimiento de aquellas comunidades o minorías que también forman parte del conjunto social, hace que el problema se expanda y que se tomen decisiones erróneas. Este es el escenario que ha expuesto el experimento. Un ejemplo de escenario ensayado para la tesis, pero el laboratorio ficticio permite experimentar en cada uno de los infinitos escenarios posibles y que existen en otros universos paralelos.

Esta oportunidad nos permite pensar en todos aquellos posibles escenarios que podrían cumplirse dependiendo de las decisiones que se tomen. No es posible saber cual de ellos será el que se cumplirá en la realidad, en nuestro universo, pero si que concede la posibilidad de

reflexionar o de anticipar cualquier tipo de futuro resultante de tal decisión. Como hemos anunciado al principio, aunque no se cumpla en nuestro universo, no significa que no pueda suceder en otro y al fin y al cabo todos estos universos paralelos son componentes del mismo universo. De manera que, las distintas hipótesis que se obtengan de los experimentos en el laboratorio ficticio afectarán al futuro de nuestro universo de algún modo u otro.

Así pues, nuestro proyecto de laboratorio ficticio, como tantos otros laboratorios ficticios posibles que se puedan imaginar, nos permite abordar temas de actualidad social con la posibilidad de prever todas aquellas nuevas situaciones posibles que se puedan desarrollar en el futuro. Permite la posibilidad de cuestionarnos sobre acontecimientos que no han ocurrido o que aún no existen. Cómo la sociedad afrontaría situaciones nuevas y cómo afectarían en el espacio y el tiempo. Recapacitar sobre aquellos elementos necesarios e indispensables que configuran un universo nuevo, su naturaleza, su historia y la posibilidad de poder ser habitado. No se trata de un laboratorio con resultados objetivos, sino de una exposición de todas aquellas variaciones que puedan ser resultado de un experimento. Sus conclusiones son relativas al igual que la sociedad. No se puede afrontar un problema social a través de una única solución. Se deben tomar aquellas decisiones correctas que reconozcan las distintas comunidades sociales que habitan ese lugar. Hay que tener presente todos aquellos posibles escenarios que completan la *realidad* en la que vivimos como universos paralelos que conforman nuestro *multiverso*.

7. Bibliografía.

Abbott, Edwin A. *Planilandia: Una novela de muchas dimensiones*. Palma de Mallorca: José J. de Olañeta, 1999.

Borges, Jorge Luís. *El Aleph*. Buenos Aires: Emercé Editores, S.A., 1974.

Deleuze, Gilles. *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. París: Les Editions de Minuit, 1980.

Eisenman, Peter. *Diagrams Diaries*. London: Thames & Hudson Ltd, 1999.

Frabetti, Carlos. *La Ciudad Rosa y Roja*. 2ª ed. Madrid: Ediciones lengua de trapo S.L., 1999.

Foucault, Michel. *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. Madrid: Siglo XXI de España, 1999.

Miéville, China. *La ciudad y la ciudad*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2009.

Morris, William. *Noticias de ninguna parte*. Buenos Aires: Editorial La Protesta, 1928.

Latour, Bruno y Woolgar Steve. *La vida en el laboratorio: La construcción de los hechos científicos*. Madrid: Alianza Editorial, 1995.

Satorgo, Piero. *Roma interrotta : [mostra organizzata dagli Incontri Internazionali d'Arte, Roma, Mercati di Traiano , maggio-giugno 1978]*. Roma: Officina Edizioni, 1978.

Soja, Edward W. *Postmetrópolis: Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*. Madrid: Traficantes de sueños, 2008.

Susskind, Leonard. *El paisaje cósmico: teoría de cuerdas y el mito del diseño inteligente*. Barcelona: Crítica S.L., 2007.

Swift, Jonathan. *Los viajes de Gulliver*. Barcelona: Editorial Juventud, 2005.